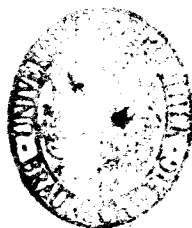


Mathematisches System
der
reinen Taktik

zur
Uebersicht und zum Gebrauch
für Offiziere
und für
Lehrer dieser Wissenschaft
in Militairschulen

von
G. Venturini.

Braunschweig, 1802.
bei Friedrich Vieweg.



**FRIEDR. VIEWEG & SOHN
BRAUNSC. WEIG**

E i n l e i t u n g.

Vor einem Jahre legte ich der Welt die systematisch mathematische Bearbeitung der angewandten Taktik vor, und halte diese Arbeit für die wichtigste, welche ich unternahm. Bisher lag die Wissenschaft des Krieges in einem verworrenen Chaos von sich widersprechenden Sätzen begraben, aus denen ein jeder Stümper immer für seine Meinung eine mißverstandene Autorität anführen konnte. Wie höchst nachtheilig dieser gänzliche Mangel aller Grundsätze in einer Wissenschaft war, deren Anwendung das Schicksal der Nationen bestimmt, hat uns leider die Geschichte, — und die nächst verflossene Zeit am evidentesten zum größten Nachtheile vordemonstrirt; — und wenn wir diesem blutigen Lehrmeister für die Folge eben so wenig als in der Vergangenheit folgen und ihn achten wollen, so muß eine gänzliche Un-

terjochung unser Loos werden. Wenn also meine, — wie ich sicher behaupten kann, — eine ganz neue Bahn brechende, Behandlung der Kriegeskunst, die unumstößliche Gründung allgemeinerer Grundsätze derselben bewirkt und bewiesen hat, so muß dieses Wagstück (wofür ich wohl diese Arbeit, an der man in der Kriegeskunst fast verzweifelte, die man nie unternahm, die also ganz durch sich selbst entstehen mußte, — in jetzigen ängstlichen Zeiten für alles Neue — erklären muß) für die Folge nothwendig reellen Nutzen stiften. — Diese Ueberzeugung leitete mich dann auch auf die Ausarbeitung des gegenwärtigen Auffasses, welcher den für die genaue Ausführung großer Operationen so nöthigen und wichtigen Theil der reinen Taktik auf eine ebenfalls ganz neue Art behandelt, welche doch die einzig mögliche ist, um diese gleichfalls noch sehr gemißbrauchte Wissenschaft auf feste richtige Grundsätze zurückzuführen. Ich weiß wohl, daß schon alles berechnet, alles analysirt, — aber noch nie in einem mathematischen Systeme fest aneinander gefügt ist. — Die allgemeine Stimme hat meine Bemühungen in Rücksicht der ungleich schwerern Behandlung der angewandten Taktik eh-

renvoll belohnt, — um so mehr wünsche ich dieses Glück für die gegenwärtige Arbeit, — da sie den noch so höchst vernachlässigten Wirkungskreis der untergeordneten Offiziere unmittelbar angeht, — und diese zu überzeugen bemüht ist, daß ihre vorzüglichsten Beschäftigungen etwas mehr und etwas wichtiger nutzbares, als das ganz erbärmliche Trillen des Soldaten seyn sollen, worin sie das Ultimatum aller kriegerischen Glorie erblicken, und leider dadurch sich und den wichtigsten Stand der verdorbenen Menschheit der Menschheit selbst lächerlich und verächtlich machen. — — Man kann wahrhaftig nicht ohne Aerger dies jämmerliche Quälen ansehen, welches die kraftvollsten Männer bis zur Zernichtung ihrer moralischen und physischen Eigenschaften, — durch das ganz zwecklose und unsinnige Einregeln, welches die Ausbrut aber auch die Erhaltungseule der pygmäischen Kleingeister ist, — zur Verzweiflung treibt. Wie unendlich ändert sich nicht dagegen die Scene, wenn man den Preussischen Feldherrn Mächel mit den Leibwächtern seines Monarchen durch eine augenblickliche und tief eindringende Fassungskraft, die verwickeltesten Probleme der richtigen Taktik, leicht, ruhig,

brillant und doch überraschend ausführen sieht.
— O wie weit send ihr sogenannten Exerziermeister von diesem, für euch unerreichbaren Ziele entfernt. Auf dem bisher gewandelten Wege ist dies unmöglich. Seht dies bald bald ein; nehmt ja einen richtigern Weg, und sucht schnell darauf vorwärts zu kommen, sonst werden eure künftigen Heldenthaten nur in Rückzügen bestehen, die euch für hinlängliche Schläge außer Sorge setzen; so daß ihr ihren Nachhall gewiß nicht mit eurer donnern sollenden Stimme oder dem Geflopp der geduldigen Schaafsfelle übertäuben könnt. — Ich rathe euch werdet bald Flug, der letzte Betrug mögte sonst viel ärger seyn als der erstere.

E r f l ä r u n g.

Die reine Taktik ist die Wissenschaft der Truppenanordnung nach ihren selbst eigenthümlichen Kräften, zur Abwendung eines nachtheiligen Gefechts.

E r f l ä r u n g.

Ein Gefecht entsteht aus der wechselseitigen Anstrengung zweier gegen einander stehender Korps, durch die bestmögliche Wirkung ihrer bewaffneten Kräfte, dem Gegner möglichst mit selbst kleinster Aufopferung zu schaden. Es ist also die Handlung einander mit eigener Sicherheit zu zernichten.

F o l g e r u n g.

Um die Maassregeln zur Verhütung eines nachtheiligen Gefechts genau angeben zu können, ist es nothwendig, die verschiedenen Lagen zu bestimmen, in

benen sich eine Streitmasse befinden kann. Diese Lagen sind überhaupt Ruhe, und Bewegung. Man muß also für beide diejenigen Anordnungen auffuchen, welche den Streitmassen die größtmöglichste Kraftanwendung erlauben.

F o l g e r u n g.

Da man aber selbst jeden feindlichen Fehler zur Schwächung des Gegners benutzen muß, so kann dabei die Anwendung der Gewalt, also ein Gefecht nöthig werden. Es ist also jetzt erforderlich, durch die zweckmäßige Verbindung der Anordnungen, die während der Ruhe und Bewegung zu befolgen sind, plötzlich zur entscheidenden Benützung der feindlichen Fehler eine Anordnung zu entwickeln, die dem fechten sollenden Schlachthausen die größtmöglichste Wirkung ihrer Waffen und Streitkräfte erlaubt.

E r k l ä r u n g.

Diese Verbindung von Ruhe, Bewegung und geschicktem Waffengebrauch zur Erzeugung einer entscheidenden Wirkung, bildet also die Anwendung der obigen bestimmten Anordnungen, und die Lehre davon heißt: Die Manövrir- oder Gefechts-Kunst.

F o l g e r u n g.

Die reine Taktik hat also die Grundsätze dreier Lehren zu entwickeln; nämlich:

a. Die Lehre der Stellung.

b. Die Lehre der Bewegung.

c. — — — Gefechte.

F o l g e r u n g.

Da das Gefecht immer in einer gewissen Anordnung oder Schlachtordnung geschieht, man mag dabei nun stille stehen, oder sich bewegen; so folgt, daß die ganze Taktik nichts anders, als eine beständige Abwechslung von Stellung oder Ruhe, Bewegung und Waffengebrauch ist.

F o l g e r u n g.

Da man in der Ruhe zur Abwendung des nachtheiligen Gefechts sich gewiß so stellen wird, wie es zur möglichst größten Wirkung der Kräfte am besten ist; so folgt, daß die Lehre von den besten Anordnungen in der Ruhe, oder die Stellungenlehre, nichts anders, als die Lehre von den bestmöglichen Schlachtordnungen, und ihrer steten Erhaltung im Zustande der Ruhe, ist.

F o l g e r u n g.

Durch die Bewegung wird die Streitmasse auf solche Art an den Feind gebracht, daß er von der größtmöglichen Wirkung derselben auf ihn überrascht wird. Dies kann aber nur, wie gezeigt, aus der für die Gegenwart besten Schlachtordnung geschehen. Je schneller und unvermutheter die Bewegung dieselbe erzeugt, je besser ist es, woraus folgt; daß die Bewe-

gung bloß nach der einzunehmenden Schlachtorbnung eingerichtet seyn muß.

F o l g e r u n g.

Wenn man also einmal die Eigenschaften und Wirkungen der Waffen kennt, so macht die zu deren bestmöglichstem Gebrauch eingerichtete Stellung die Grundlage der ganzen Taktik. Aus ihr entwickeln sich die Grundsätze der Bewegung, und aus der bestmöglichen Kombination beider Lehren, die Grundsätze des Manövrirens und des Gefechts. — So wie also diese drei Lehren aus einander entstehen, müssen sie für alle Waffen auch nach einander vorgetragen werden.

F o l g e r u n g.

Bei jeder derselben muß es aber allgemeine, aus der Natur der Lehre entstehende Grund- und Lehrsätze geben, deren Anwendung bei Verschiedenheit der Größe und der Theile der Streitmassen sich modulirt. Eine jede der drei Lehren trägt daher im ersten Abschnitte ihre allgemeinen Regeln, und in den folgenden, deren Anwendung auf die besondern Fälle vor.

Die Stellungenlehre.

Erster Abschnitt.

Allgemeine Grund- und Lehrsätze der Stellung.

I. Hauptgrundsatz.

Jede Waffe muß an sich eine solche Stellungenordnung beobachten, daß sie ihren eigenthümlichen Kräften nach, gegen alle Anordnungen des Feindes, die größtmöglichste Wirkung derselben erlangt.

A. Grundsatz.

Die durch Anwendung des Feuers wirken sollen den Streitmassen müssen die möglichst größte Ausdehnung annehmen, welche die Länge ihrer Feuerlinien bis an den zu zerstörenden Gegenstand gestattet.

2. Lehrsatz.

Die feuernde Infanterie muß man in 3 Glieder und geschlossen hinter und neben einander stellen,

feindliche Wirkungskraft dadurch möglichst vermindert wird.

c. L e h r s a t z.

Eine Menge grober Geschütze muß man als eine Anzahl einzelner Schützen betrachten, und sie, so wie diese, zur Erreichung ähnlicher Zwecke, auch ähnlich postiren.

1. R e g e l.

Man muß aus allen Geschützen nur eine Linie machen, wenn Platz da ist. Fehlt derselbe so stellt man die Wurfgeschütze 50 Schritte hinter die Kanonen.

2. R e g e l.

Man muß die Geschütze, wenn es der Platz erlaubt, 20 bis 50 Schritte aus einander ziehen, im Nothfalle aber jedem doch einen Zwischenraum von 10 Schritten geben.

3. R e g e l.

Erlaubt die Enge des Raums auch diese Auseinanderstellung einer gewissen anzubringenden Anzahl Geschütze nicht, so muß man durch Eingraben und Erhöhen des Erdbodens verschiedene Reihen, mit freier Aussicht auf den Feind, über einander zu stellen suchen.

4. R e g e l.

Bei jedem Geschütze müssen 2 Leute zur Richtung und Abfeuerung, 2 andere zur Ladung, und noch 2 zur

Hinreichung derselben und Unterstützung der andern auf beide Seiten gleichmäßig angestellt seyn.

5. R e g e l.

Die Geschütze müssen von beiden Flügeln der Linie schräg gegen die Mitte gerichtet werden, um ein kreuzendes Feuer zu erhalten. Kann man aber die Linie einwärts biegen, so entsteht dadurch von selbst schon die Kreuzung des Feuers.

d. L e h r s a t z.

Bei lang ausgebreiteten Streitmassen sind die Flanken der Linie die schwächsten Theile, und müssen also durch die vorzüglichste Kraft gesichert werden.

1. R e g e l.

Man stellt die stärksten und bravsten Leute bei der Infanterie auf die Flügel; sind also Grenadiere oder Scharfschützen da, so kommen sie dahin.

2. R e g e l.

Da aber jede Flanke dem Feinde doch nur 3 Mann in der Fronte entgegen setzt, so ist eine Abtheilung nöthig, welche dem tournirenden Feinde eine eigene hinlänglich lange Seite entgegen stellt. — Die Fronte muß also auf den Flügeln Haaken machen, oder Abtheilungen hinter die Flügel setzen, welche dieselben im Augenblicke der Gefahr gleich bilden können. — Diese Abtheilungen nennt man Reserven, und sie sichern also auch mit den Rücken, wenn sie dahin Front machen.

3. R e g e l.

Ist die Gefahr überall um den ganzen Schlachthaufen gleich groß, so müssen beide Haaken auch auf der Rückseite durch eine Linie verbunden seyn. Es entsteht also eine geschlossene inwendig hohle Stellung, die, soll sie überall gleich stark seyn, ein vollständiges Quarree seyn muß.

4. R e g e l.

Da jetzt die Ecken dieses Quarrees die schwächsten Theile sind, so müssen sie durch die vorzüglichsten Schießwaffen der Truppen gedeckt werden.

5. R e g e l.

So wie jede ausgebehnte Linie hinter sich, so muß ein Quarree in sich eine hinlängliche, aus den Bravsten bestehende, Reserve haben.

6. R e g e l.

Wenn die Linie der Infanterie sehr lang ist, so ist es besser kein förmliches Quarree zu bilden, sondern jede Flanke durch ein kleines Quarree zu decken, oder das Ganze wie ein Oblongum zu schließen, dessen Flanken nicht über 300 Schritte lang sind. Oder man macht mehrere Quarrees, die man so stellt, daß sie sich gegenseitig vertheidigen.

7. R e g e l.

Bei einer Reihe grober Geschütze muß man diese

nigen auf die Flügel stellen, welche am weitesten tragen, und den größten Kaliber haben.

8. R e g e l.

Ist dabei der Feind auf den Flanken oder im Rücken zu fürchten, so braucht gerade keine geschlossene Figur gebildet zu werden, sondern eine Wendung der Flanken = Geschütze ist hinreichend, wegen der großen Schußweite derselben, die bedrohten Stellen völlig zu bestreichen.

B. G r u n d s a t z.

Die durch den Stoß wirken sollenden Streitmassen müssen eine geschlossene Stellung annehmen.

a. L e h r s a t z.

Man muß die Fronte des choquiren sollenden Haufens so groß machen, daß eine möglichst schnelle und große Wirkung erfolgt, als nöthig ist, um dem Gegner alle Mittel zur neuen Formirung zu rauben.

1. R e g e l.

Da ein choquirender Haufen sich in Bewegung setzen muß, so muß seine Größe noch eine solche Geschwindigkeit erlauben, welche, den Kräften der gegenseitigen Truppenarten nach, den angreifenden mit dem wenigsten Verluste eine hinlängliche Wirkung gestattet.

2. R e g e l.

Wegen der größern Geschwindigkeit der Kavallerie

kann man dieser höchstens 75, der Infanterie aber nur 50 Mann in der Fronte geben. Der Reuter bedarf übrigens 3 Fuß in der Breite und 6 Fuß in der Tiefe.

3. R e g e l.

Choquirt Reuterei gegen einander, so ist das, von einer 50 Reuter langen Linie hervorgebrachte Loch hinreichend, um den nebenstehenden Theilen der feindlichen Linie so entscheidend in ihre geöffneten Flanken zu fallen, daß sie ebenfalls zur Unordnung und zum Weichen gezwungen sind. Gegen Infanterie sind 15 Reuter hinlänglich.

4. R e g e l.

Die Infanterie muß zur Erreichung eines gleichen Zwecks gegen Infanterie wenigstens 20, gegen Kavallerie aber 30 bis 50 Mann in der Fronte haben; denn letztere kann sie nicht eigentlich mit ihrem Choc zersprengen, sondern müßte sie durch ihr vorrückendes Feuer vertreiben, indeß ihre festgeschlossene Anordnung der Reuterei alle Gelegenheit zum glücklichen Choc benähme.

b. L e h r s a t z.

Man muß zur Verstärkung der choquirenden Fronte so viele Leute hinter einander zum gemeinschaftlichen Andrängen stellen, als noch ein Zuwachs der Wirkung von den hinten stehenden erwartet werden kann.

1. R e g e l.

Der Bau der Pferde, und weil es Thiere sind, erlaubt keine Vermehrung der Stoß-Kraft durch mehrere hinter einander gestellte Glieder. Da also nur die Wirkung des vordersten Gliedes zu benutzen steht, so bedarf die Kavallerie höchstens nur 2 Glieder, damit im entscheidenden Augenblick die vielleicht entstehenden Lücken des ersten Gliedes gleich vom zweiten gefüllt werden.

2. R e g e l.

Da die Menschen einen Willen nach der calculirenden Vernunft besitzen, so können mehrere Glieder durch Nachdrängen den Stoß des vordersten verstärken; man muß also die choquirende Infanterie in mehrere geschlossene Glieder stellen.

3. R e g e l.

Da bei mehreren Gliedern die vordern den hinteren immer erst durch ihre eigene Trägheit einen kleinen zu überwindenden Gegenstand entgegen stellen, ehe der Rest ihrer Kraft dem vordern Gliede als Zusatz nutzen kann; so vermehret sich dieser Widerstand mit den Gliedern, und bei seinem steten Wachsen muß der Kraftzusatz, welcher von den hintern Gliedern erfolgen soll, endlich von ihm aufgehoben werden. — Es findet also ein vortheilhaftes Maximum in der Anzahl der Glieder statt.

4. Regel.

Der Kraftzusatz über 12 bis 16 Glieder wird durch die Schwierigkeit der Bewegung und den Widerstand der vordern so gering, daß er beim militairischen Gebrauch entbehrlich ist. Als das beste Maximum sind also diese 12 bis 16 Glieder anzusehn.

5. Regel.

Das beste Minimum der Gliederzahl zum Choc ist die Zahl 3; denn nun können noch alle Leute eine bequem zu regierende Stoßwaffe gebrauchen.

6. Regel.

Da die tief stehenden geschlossenen Haufen eine Langsamkeit der Bewegung erzeugen, und diese durchaus nicht seyn darf, wenn nicht die Stoßkraft des tiefen Haufens auf die der ausgedehnten herunter gesetzt seyn soll; so muß man von 3 zu 3 Gliedern kleine die Raschheit der Bewegung erleichternde Räume anbringen, welche beim Durchbruch durch schnelles Aufschließen verschwinden, und dadurch noch die Stoßkraft plötzlich vermehren.

c. Lehrsatz.

Da der Choc den Durchbruch des Gegners zur Absicht hat, um seine Schwächen zu öffnen, d. h. um seine Flanken zu gewinnen, so muß der anrennende Haufen eine solche Ordnung besitzen, daß er nach dem Durchbruch sogleich die gewonnenen Flanken des aus-

gedehnten Feindes mit einer überlegenen Stoß- oder Feuerkraft umringen kann.

1. R e g e l.

Die Kavallerie muß zur Erreichung dieses Zwecks vorzüglich ihr zweites Glied, und besondere hinter die Flügel gestellte Abtheilungen, bestimmen, sie mag nun entweder nach dem Durchbruch die innern erst zu öffnenden Schwächen, oder gleich die äußern Flanken vor dem choc schon benützen wollen.

2. R e g e l.

Bei der Infanterie muß man die, zum schnellen umringenden Anfall der geöffneten feindlichen Schwächen bestimmten, Truppen entweder auch hinter den Flügeln des geschlossenen Haufens, doch getrennt aber in kleiner Weite von ihnen, folgen lassen, oder sie unmittelbar daran hängen.

3. R e g e l.

Da die Flanke einer 2 bis 6 Mann tief gestellten Linie so sehr schwach ist, und man gegen sie mehr durch das forzentrische Feuer, als durch die Gewalt des Stoßes wirken soll; so brauchen die unmittelbar gegen sie bestimmten Massen nur 3 Glieder zu formiren.

4. R e g e l.

Diese ausgedehnte zum Angriff der feindlichen geöffneten Flanke bestimmte Kraft, muß wenigstens $\frac{1}{4}$ der feindlichen anzugreifenden Fronte lang seyn.

5. Regel.

Da diese der geschlossenen Fete angehängten Haufen die Tiefe des Ganzen, also die Langsamkeit der Bewegung, vermehren; — so müssen diese Haufen die Tiefe, durch ihre rückwärts ausgedehnte Größe, nicht bis zu dem Grad vergrößern, daß eine schnelle Bewegung unmöglich wird.

6. Regel.

Es ist also nöthig, den hintern Theilen des ganzen Haufens eine solche innere Einrichtung zu geben, daß die hinlängliche Ausdehnung der zum flankiren bestimmten Theile, unbeschadet der bewegbaren Tiefe des Ganzen, nach dem Durchbruch, durch ein plötzliches aber leichtes Herausschieben gewisser Glieder erzeugt wird.

C. Grundsatz.

Man muß bei der Schlachtoronung einer jeden Truppenart, wo möglich, ihre Feuer- und Stoßkraft zugleich oder sich unterstützend benutzen können.

a. Lehrsatz.

Da die Stoßkraft der Infanterie durch eine Kolonne, die Feuerkraft durch eine Linie, die größte Wirkung erhält, und beide zugleich agiren sollen, so muß man zu beiden verschiedene Trupps bestimmen.

1. Regel.

Da die Kolonne durch ihre Wirkung vorzüglich

überraschen, und der Kenntniß der feindlichen Artillerie möglichst zu entziehen ist, so muß sie erst nahe am Feinde und versteckt formirt werden.

2. Regel.

Die Kolonne muß daher von einer geschlossenen Linie vor ihrem Anlaufe masquirt, und bei demselben auf ihren Flügeln mit deren Feuer unterstützt werden. Ist auf mehrern Seiten etwas zu fürchten, so muß die Kolonne in einem Quarree versteckt werden.

3. Regel.

Die Theile dieser Linie, welche vor der Kolonne sind, müssen im Anrücken zerstreuet fechten, um sich geschwinder bewegen, das Anrücken der Kolonne, ohne ihren Aufenthalt, decken, und ihr zu beiden Seiten schnell Platz machen zu können; sie müssen also aus leichter Infanterie bestehen.

4. Regel.

Nach dem Durchbruch wirft sich diese leichte Infanterie in den Rücken des Feindes, und läßt ihm, so wie die Linien auf den Flügeln der Kolonne, durch die Wirkung ihres Feuers keine Zeit zur Schwenkung, während die Flanken der Kolonne ihn aufrollen.

5. Regel.

Ist man zu schwach, hat der Feind eine überlegene Artillerie und nicht tiefe Stellung, so muß man

die dreigliedrige Stellung wählen, in der man die größte Feuerwirkung mit der größten Anzahl hinter einander gestellter Stoßwaffen vereinigen kann.

6. R e g e l.

Ist die Besetzung einer gewissen Fronte nöthig, und es giebt in der Nähe eine Erhabenheit, so verstecke man dahinter den Kolonnenhaufen, und lasse den Rest die zerstreute Stellung wählen. Giebt es keine Erhabenheit, so setze man den Kolonnenhaufen auf 3 Glieder, und lasse bei der Entscheidung unter dem Schutze der Schützen schnell die Kolonne bilden.

b. L e h r s a t z.

Bei der Reuterei muß man für die auszuführende Wirkung des Feuers besondere Leute bestimmen.

1. R e g e l.

Da bei der Reuterei nur höchstens ein Glied feuern kann, dadurch aber die Hauptwirkung derselben, welche nur allein von ihrem raschen Choc zu hoffen ist, verzögert wird; so muß man das Feuer der Reuterei nur dann nutzen, wenn sie in geschlossenen Massen noch nicht choquiren kann.

2. R e g e l.

Um ein beständiges sich unterstützendes Feuer der Reuterei zu erhalten, und die so schon großen leicht vom Feinde zu treffenden Flächen zu verringern, so muß man die Glieder und Kotten der feuern sollenden

Kavallerie öffnen, und sie als leichte Infanterie stellen. Hierzu sind die besten Schützen nöthig.

3. R e g e l.

Im Allgemeinen muß man den Gebrauch des Feuers für die Reuter nur zu ihrer Vertheidigung im einzelnen Gefechte und zum Signalisiren bestimmen.

4. R e g e l.

Da die Hauptkraft der Reuterei im E choc besteht, so muß man die Hauptmasse derselben auch so schnell als möglich dazu entwickeln, und sie in diesen Augenblicken der Schwäche durch die zum Schießen vorwärts zerstreuet stehenden abgetheilten Reuter decken lassen.

5. R e g e l.

Die Geschwindigkeit der Reuterei erlaubt einen größern Zwischenraum der, sich zur unmittelbaren Unterstützung bestimmten, Leute. Man kann also hier die schießen sollenden Reuter recht gut 18 Fuß zum nächsten, 48 Fuß zum weitesten, auseinander stellen.

6. R e g e l.

Da die Front des aufmarschiren wollenden Schlachthaufens ganz von den beiden Reihen der schießenden Reuter gedeckt seyn muß, so ist dazu $\frac{1}{4}$ des ganzen Haufens zu bestimmen, und die Plätze dieser Leute sind in der Schlachtordnung offen zu halten.

7. R e g e l.

Da die Keuterei doch Trupps hinter den Flanken zur Reserve und zum Ueberflügeln halten muß, so ist es am besten, die Linie von der Hauptmasse gleich voll zu schließen, und die Plänkler zu diesen Trupps zu verwenden.

8. R e g e l.

Man muß die Kavallerie in einem von ihr ganz gefüllten gegen Keuterei zu behauptenden Raume die geschlossene, im freien Felde gegen Infanterie oder Artillerie, welche man bis zum entscheidenden Augenblick beschäftigen soll, die zerstreute Feuerstellung benutzen lassen.

C. G r u n d s a t z.

Man muß eine Anordnung treffen, daß der Wille des Befehlshabers nicht allein gleich vernommen, sondern auch schnell ausgeführt wird.

a. L e h r s a t z.

Ein Schlachthausen muß nicht weiter ausgedehnt seyn, als die Stimme seines Befehlshabers reicht.

1. R e g e l.

Ein geschlossener Infanterie- oder Kavalleriehaufen darf nicht über 250, ein zerstreuter nicht über 600 Schritte in der Fronte betragen; denn bei letzterm ist das Signal die befehlende Stimme.

2. R e g e l.

Der Kommandeur muß hinter der Mitte seines Schlachthaufens, seine Unterstüzer hinter den Flügeln desselben sich befinden.

3. R e g e l.

Es muß ein Zeichen dem Schlachthaufen gegeben werden, daß der stete Vereinigungspunkt desselben ist, in seine Mitte gestellt, und auch zum Richtungspunkt bestimmt wird.

4. R e g e l.

Da also die Fahnen eins der Hauptmittel sind, den Zusammenhang des Ganzen so zu erhalten, daß er taktisch wirksam bleibt, so muß der Soldat durch eine stete Beobachtung der Richtung gegen diese Zeichen unablässig an ihre Wichtigkeit erinnert werden.

b. L e h r s a t z.

Ein Schlachthaus muß sich nach allen Erfordernissen abtheilen lassen.

1. R e g e l.

Die Größe der Abtheilungen, die sich nach den Regeln der Bewegung richtet, muß durch die an ihre rechte Flügel gestellte Befehlshaber markirt werden.

2. R e g e l.

Diese Abtheilungen müssen nach den Zahlen 2, 4, 8, 12 und 16 gemacht werden; denn nach diesen lassen

sich die besten gebrochenen Stellungen nehmen. Auch muß man für jede 30 bis 40 Mann einen Kommandeur von den Oberoffizieren bestimmen, der einen Signaliseur bei sich hat.

II. Hauptgrundsatz.

Wenn mehrere Truppenarten zur besten gemeinschaftlichen Wirkung in ein Korps formirt werden, so müssen die zum Feuern bestimmten die freieste und nächste Aussicht zum Feinde, die zum E choc bestimmten aber, die den feindlichen Schwächen verdeckt gegenüber liegenden Plätze haben.

A. Grundsatz.

Die Infanterie muß in einem förmlich organisirtem Korps die Hauptmasse bilden, weil sie die mehrste selbstständige Kraft besitzt.

a. Lehrsatz.

Jedes Korps bedarf zu seiner bestmöglichen Verteidigung der Schieß- und Stoßkraft, die getheilt werden müssen.

1. Regel.

Jede allein stehende Infanterie muß daher zwei Treffen formiren, wovon das erste zum Feuer, das zweite zum E choc bestimmt ist.

2. R e g e l.

Steht Artillerie und Infanterie zusammen, so stellt man erstere auf die Flanken der letztern; dann kann alles mit Feuer wirken. Ist es zu viel Artillerie, so steht die Infanterie dahinter, und dient dem Ganzen zur entscheidenden Stoßkraft.

3. R e g e l.

Steht Artillerie und Kavallerie zusammen, so nimmt letztere die Stelle der Infanterie ein, so wie sie die vorige Regel bestimmt. Man kann auch die Kavallerie hinter die Flügel der Artillerie postiren.

4. R e g e l.

Steht Infanterie und Kavallerie zusammen, so bildet letztere das hintere, die leichte Infanterie das vordere Treffen.

b. L e h r s a t z.

Da die Artillerie die kräftigste Schießkraft und eigentlich die Unterstützungswaffe der beiden übrigen ist, so müssen die Fronten aller Truppen und ihre Flügel besonders davon bedeckt seyn.

1. R e g e l.

Man muß jedem Infanterie- oder Kavallerie-Schlachthaufen schweres Geschütz geben, das nur beim choc zurück bleibt, und dann Stellen auf den Flü-

geln einnimmt, um beim Rückzuge durch ein konzentrisches Feuer den Feind abzuhalten.

2. R e g e l.

Man muß ein jedes Korps so möglich aus allen drei Waffen so zusammensetzen, daß die Fronte der Infanterie doppelt so lang, als die der Kavallerie ist, und jede 1000 Mann drei Geschütze haben, so daß $\frac{1}{3}$ Haubizen, $\frac{1}{6}$ schwere und $\frac{1}{2}$ leichte Kanonen sind, wovon man die Hälfte der Haubizen und $\frac{1}{3}$ der leichten Kanonen für die Reiterei bespannt.

3. R e g e l.

Bei großen Korps muß die Infanterie in der Mitte, die Hauptmassen der Reiterei hinter die Flügel, einzelne Trupps hinter die Mitte, und die Artillerie von 800 zu 800 Schritten als die Bollwerke des Ganzen, Batterienweise vor der Fronte vertheilt werden.

4. R e g e l.

Man muß die Burgeschütze und größten Kanonen auf die Flügel und vor die Hauptpunkte der Mitte stellen, damit die ganze Linie durch ihre Wirkung Deckung erhält.

B. G r u n d s a t z.

Die Schlachtordnung muß versteckte Theile enthalten, welche im entscheidenden Augenblicke eine umringende Stellung bewirken können.

a. L e h r s a t z.

Man muß die Wirkung der einwärts gehenden Stellung durch eine rasche Ueberflügelung des angreifenden Feindes hervorbringen.

1. R e g e l.

Die zum Ueberflügeln bestimmten Truppen müssen im zweiten Treffen, und gleich in solcher Ordnung stehen, wie es zur Beschleunigung ihres Marsches dienlich ist.

2. R e g e l.

Die Ueberflügelung oder die umringende Stellung, muß sich durch den Vormarsch des Korps an solchen Stellen überraschend entwickeln, daß diese Bewegung nicht allein sicher, sondern auch so geschieht, daß der Feind die Zeit verliert, die dadurch bedrohte Schwäche zu verstärken.

b. L e h r s a t z.

Gegen einen stärkern Feind muß man das Ganze in drei sich unterstützende und auf den Flanken gedeckte Korps theilen, um die umringende Stellung zu erhalten.

1. R e g e l.

Man muß in den beiden Flügelskorps vorzüglich die Mittel zur Ueberflügelung verstecken, und sie als zwei sich flankirende Bollwerke betrachten.

2. Regel.

Das Mittelforps ist als die Kommunikation gehende Courtine anzusehen; es muß zurück gezogen, auf den Flanken geschlossen, und daselbst durch die Artillerie der Seitenforps gedeckt seyn.

3. Regel.

Um die, nach der einzunehmenden nöthigen Ausdehnung sich richtenden, Zwischenräume zu decken, so werden hinter die gegen einander stehenden Flügel der Korps, zur Ueberflügelung eingerichtete, Kavallerielinien postirt.

4. Regel.

Jedes der drei Korps muß wieder innere Abtheilungen besitzen, um dadurch im Nothfall eine weitere überall sich deckende umringende Stellung anzunehmen.

b. Lehrsaß.

Wenn man zur Bildung dreier hinlängliche Kraft habender Korps zu schwach ist, so muß die schräge Linie nach einem Flügel hinauf gewählt werden.

1. Regel.

Dieser Flügel muß alle Mittel der Vertheidigung, und also auch die zu einer schnellen Ueberflügelung enthalten.

2. Regel.

Der zurückgezogene Flügel muß eine innere An-

ordnung besitzen, die ihn selbst im entscheidenden Angriffsaugenblick vor Ueberflügelung schützt.

3. R e g e l.

Man muß, wenn der zurückgezogene Flügel zu leicht vom Feinde zu umringen ist, zwei Korps formiren, wovon das eine gegen den Feind steht, und alle Vertheidigungsmittel in sich schließt; das zweite ist zurückgezogen, und deckt die Flanke des andern.

4. R e g e l.

Umgeht der Feind die beiden Flügel ganz und kommt in den Rücken des Korps, so muß er daselbst durch die geschlossene einwärtsgehende Stellung des Ganzen abgehalten, und für seine Abschneidung besorgt gemacht werden.

Zweiter Abschnitt.

Anwendung derstellungsgrundsätze bei der Lagerung der Truppen.

I. Hauptgrundsatz.

Man muß sich so lagern, daß die Truppen die möglichste Bequemlichkeit und Erholung genießen.

A. Grundsatz.

Man muß jedem Manne in Rücksicht seiner Bedürfnisse hinlänglichen gesunden Platz geben.

a. Lehrsatz.

Man muß nicht zu viel Leute in ein Zelt legen, und demselben eine angemessene Form geben.

1. Regel.

In einem Zelte dürfen nicht mehr als 6 Gemeine, 3 Unteroffiziere, 2 Subalternen oder ein Capitain oder Staabs-Offizier liegen.

2. R e g e l.

Ein Zelt der Gemeinen muß ein, an einer der kurzen Seiten mit einem Halbkreis geschlossen, Oblongum bedecken, das 9 bis 10 Fuß lang und 6 bis 8 Fuß breit ist, um jedem 9 □ Fuß zu geben.

3. R e g e l.

Das Zelt eines Gemeinen und Unteroffiziers braucht nur die Form eines nach zwei Seiten ablaufenden Daches zu bilden, und muß aus leicht zusammen zu setzenden Theilen bestehen.

4. R e g e l.

Die Zelte der Offiziere müssen zur bessern Benutzung des Raums die ganze Form eines Hauses, also Seitenwände und ein Dach haben. Ein Kompagnie-Offizier braucht 50, ein Capitain und Staats-Offizier 200, und ein General 600 □ Fuß Raum, um dem erstern nebst einer Bettstelle auch einen Raum der kleinen Bagage, außer der freien Stelle; dem andern diese etwas größer und eine Montirungskammer, dem letztern aber wenigstens zwei Abtheilungen außer dem Vorplatz zuthellen zu können.

b. L e h r s a t z.

Das Lager muß die nöthigsten Bedürfnisse der Gesundheit enthalten.

1. R e g e l.

Man muß den innern Raum der Zelte erhöhen

und mit Stroh belegen, um jedes Zelt aber einen Abzugsgaben für das Wasser machen.

2. R e g e l.

Man muß das Lager an keine feuchte dumpfige Derter sondern auf die Höhen stellen, damit eine gesunde Luft darin herrsche.

3. R e g e l.

In der Gegend des Lagers muß Provision, Holz und gesundes Wasser seyn.

4. R e g e l.

Man muß in einer hinlänglichen Entfernung von den Zelten für die nöthigen Privete und Löcher für das todte Vieh sorgen.

B. G r u n d s a t z.

Man muß das Lager so einrichten, daß dadurch jedem Schlachthausen seine Geschäfte leicht werden.

b. L e h r s a t z.

Man muß alle Theile eines Schlachthausens gleichmäßig in seinem Lager vertheilen.

1. R e g e l.

Der Befehlshaber einer jeden Abtheilung muß sich in oder hinter der Mitte desselben befinden.

— 31 —

2. R e g e l.

Diejenigen seiner Untergebenen, welche ihn in den Geschäften unmittelbar unterstützen sollen, müssen ihm gleichmäßig nahe liegen.

3. R e g e l.

Ihre Tornister und allenfalls ihre Gewehre müssen die Leute mit in ihre Zelte nehmen, oder die diese Sachen enthaltenden Zelte müssen gleichmäßig in ihrem Lager vertheilt stehen.

4. R e g e l.

Bei der Kavallerie müssen die Pferde sich unmittelbar vor dem Zelte ihrer Reuter mit den Köpfen nach ihnen zu, an Pfähle so angebunden befinden, daß jedes eine Breite von 4 bis 6 Fuß einnimmt.

5. R e g e l.

Zwischen den Zelten der Reuter wird die Fourage und, wenn's nicht regnet, das Sattelzeug gelegt.

6. R e g e l.

Hinter jedem Schlachthausen müssen die ihm zugehörigen Bagagewagen in einer Entfernung von 25 Schritten, 10 vor diesen die Pferde, und 5 Schritte vor diesen, also 10 Schritte von den letzten Zelten des Lagers, die mit den Deffnungen nach den Pferden gekehrten Knechtezelte stehen.

7. R e g e l.

Die Marketenter = Zelte stehen hinter der Mitte ihrer Kompagnie 30 Schritte von den Wagen, und 30 Schritte von den dahinter liegenden Rochlöchern entfernt; so daß also die ganze allgemeine Dekonomie der Truppen sich hinter ihrem Lager befindet.

8. R e g e l.

In dieser Gegend ist die mehrste Unruhe, daher müssen sich Auditeure, Feldprediger, Chirurgus, Regimentsquartier = Meister, Adjutant und Profoß zwischen den Zelten der Staabsoffiziere und der Reihe der Knechte befinden. Der Mittelstaab liegt also 20, der Unterstaab 30 Schritte hinter dem Oberstaabe.

9. R e g e l.

Bei der Artillerie können die Leute nicht unmittelbar jeder neben seinem Geschütze lagern; man zieht also die Artilleristen in Korps zusammen, und lagert sie nach den vorigen Regeln gleichmäßig auf die Flügel des durch sie zu bedienenden Parks.

10. R e g e l.

In einem Parke werden die Stücke Batterietweise neben und hinter einander so aufgefahen, daß die Wurf = oder größten Geschütze vorne, die leichtern hinten stehen. Hinter das Geschütz kommt der Proqswagen, hinter alle Geschützreihen in einer sichernden Weise die Munition, und dahinter die Feldschmieden.

II. R e g e l.

Die Bäckerei muß an einem sichern Orte in der Nähe eines guten Wassers und Holzes, und wo möglich so gestellt werden, daß alle Truppen einen gleich großen Weg dahin haben. Die Bäcker lagern sich dann hinter oder neben ihre Wagen und Defen so, daß mit der Vertheilung ihrer Befehlshaber eine gleiche sichere Anordnung, wie bei den übrigen Truppen, getroffen ist.

12. R e g e l.

Das Hauptquartier muß allen Heertheilen gleich nahe seyn, der Feldherr muß die Kriegerkasse, die Kanzlei, die Adjutanten und den Generalquartiermeister nahe um sich, und jedes dieser Departements seine Untergebenen wieder nahe haben.

b. L e h r s a t z.

Man muß für die großen Versammlungen und zum Gehen gehörigen Raum lassen, wodurch auch das Lager im Ganzen luftiger und gesunder wird.

I. R e g e l.

Man muß eine Fronte des Lagers durch die Richtung einiger Zelte bestimmen, und hier einen 24 Schritt tiefen, die ganze Länge des in Schlachtordnung stehenden Schlachthausens mit einer halben Intervalle auf jedem Flügel fassenden, freien Raum festsetzen, den man den W a f f e n p l a z nennt, und hinter dessen Mi-

te, 10 Schritte entfernt die Fahnen, 6 Schritte hinter diesen die Gewehrmäntel, 10 Schritte hinter diesen die ersten Zelte stehen.

2. R e g e l

Hat man Platz genug, so lagert man jede Kompagnie in zwei gleich große gegeneinander gefehrte, und die Breite einer Kompagnie weniger zwei Zelttiefen, von einander entfernte, Zeltreihen.

3. R e g e l

Die großen daraus entstehenden Gassen dienen zum Fahren, Durchgehen und zum Stellen der Kompagnien oder sonstigen Beschäftigungen.

4. R e g e l

Zwischen zwei aneinander stehenden Zelten, und den beiden gegen einander mit den Rückseiten stoßenden Zeltreihen zweier Kompagnien, läßt man ein 2 Fuß breites Gäßchen, welches die Brandgasse heißt.

5. R e g e l

Zwischen den, hinter diesen großen Zwischenräumen kampfirenden, Hauptleuten und den Subaltern-Offizierzelten, die 5 Schritt von den Reihen der Kompagnie, doch mit ihnen alignirt, abstehen läuft eine 20 Schritte breite Gasse hinter dem ganzen Lager durch, welche darin zur Seiten-Gemeinschaft dient. Im Park befinden sich solche Gassen zwischen dem Geschütz und der Munition.

6. R e g e l.

Der größte Platz befindet sich hinter den Capitains Zelten, zwischen den beiden von der Linie derselben 20 Schritte entfernten, gleichmäßig hinter die Flügel des Schlachthausens gestellten, Staatsbesätzerzelten, auf dem der Gottesdienst und das Gericht gehalten wird.

7. R e g e l.

Durch das Lager der Bagage muß man für jede Compagnie einen 20 Schritte breiten Durchgang lassen.

8. R e g e l.

Zwischen den Lagern zweier an einander stehender Schlachthausen, oder dem Park zweier Batterien, muß man einen 12 bis 24 Schritte breiten Durchgang lassen.

9. R e g e l.

Im Hauptquartier kann zur Rangierung der verschiedenen Partheien ein ähnliches Schema dienen, indem man die größten Plätze um des Feldherrn, General-Quartiermeisters und Intendanten Zelt zur Ausgebung der Befehle anlegen läßt, die Bagage aber entfernt stellt.

10. R e g e l.

Der General-Wagenmeister, der Kriegszahlmeister, der Vorgesetzte der Kriegskanzlei, der General-Auditeur, der Oberpostmeister, der Wegweiser-Hauptmann, der Ingenieurchef und der General-Profoß sind als die Capitains, die Adjutanten dieser Leute als

die Subalternen, und die verschiedenen Unterbediente als die Gemeinen und Unteroffiziere bei der Abtheilung des Raums nach einem Lagerschema zu betrachten.

II. Hauptgrundsatz.

Man muß sich so lagern, wie man fechten will.

A. Grundsatz.

Man muß im Lager, um die Gefechtsordnung möglichst geschwind ausführen zu können, gegen äußere und innere unvermuthete Gefahr gesichert seyn.

a. Lehrsatz.

Man muß zur Sicherheit Wachen anordnen.

1. Regel.

Um den Feind vom Ueberfalle abzuhalten, so muß jeder Schlachthausen vor die Mitte seines Waffenplatzes eine sogenannte Feldwache so weit vorschieben, daß der Feind von da mit kleinem Gewehr nicht ins Lager schießen kann.

2. Regel.

Hat der Schlachthausen Kanonen bei sich, so stellt man sie auch wohl bei die Feldwache, zu deren Beschützung man dann eine Erhöhung aufwirft.

3. R e g e l.

Um den Feind zu verhindern, daß er nicht mit grobem Geschütze das Lager erreiche, so werden $\frac{1}{4}$ bis $\frac{1}{2}$ Meile vor die Fronte und Flanken desselben kleine Lager für leichte Korps vorgesezt, welche sich selbst wieder auf ähnliche Art decken.

4. R e g e l.

Um die innere Ruhe des Lagers und die nöthigste Rückendeckung desselben zu erhalten, sezt jeder Schlachthausen wieder eine gewisse Wache fest, welche die Bagage, alle öffentliche Orte im Lager und die Arrestanten bewacht, bei den Wachfeuern ausgesetzt wird, Patrouillen im Lager thut, und die Brandwache heißt.

b. L e h r s a t z.

Man muß die Zelte so stellen, daß die davor hinaustr tretenden Soldaten sich sogleich in Schlachordnung befinden.

1. R e g e l.

Wenn daher hinterwärts kein großer Platz, oder der Feind sehr in der Nähe ist, so schlägt man die Zelte der Gemeinen nur gliederweise hinter einander parallel, und so auf, wie die Fronte des Schlachthausens stehen soll, und daß dieselbe das Lager ganz bedekt.

2. R e g e l.

Die Offiziere lagern sich wie vorhin, und zwi-

schen den Zeltreihen der Glieder läßt man 6 Schritt breite Gassen.

3. R e g e l.

Wenn der Schlachthause in der tiefen geöffneten Ordnung kampirt, so müssen die beiden, von den gegen einander stehenden Reihen der Zelte heraustrgetretenen, Hälften einer jeden Kompagnie, wenn sie vor die Gasse auf den Waffenplatz zusammengeschwenkt sind, ihre Lagergasse mit den beiden Zeltreihen decken.

4. R e g e l.

Bei der Artillerie müssen die Lagerabtheilungen gleich so eingerichtet seyn, daß die daraus hervortretenden Soldaten sogleich für das zu bedienende Geschütz zusammen, und die Abtheilungen so neben einander stehen, als die Geschütze der Batterie rangiren.

5. R e g e l.

Die Lager der Knechte müssen nicht mehr Raum als die zu bedienenden Pferde, und aufgefahrenen Wagen einnehmen, und die Pferde mit ihren Knechten müssen sich gerade vor ihren Wagen befinden.

6. R e g e l.

Die Wagen müssen im Lager so nebeneinander gefahren werden, wie sie zu den vor ihnen befindlichen Theilen des Schlachthausens gehören, und wie sie im Marsche vom rechten zum linken Flügel auf einander folgen sollen.

B. G r u n d s a t z.

Man muß die Läger der verschiedenen Truppenarten eines Korps so gegen einander stellen, wie die davor in Schlachtordnung formirten Bewohner desselben sich in der allgemeinen Zusammenwirkung die mehreste Unterstützung und Defekung geben.

a. L e h r s a t z.

Man muß die Läger derjenigen Truppen, deren Formirung die längste Zeit erfordert, am weitesten vom Feinde abstellen.

1. R e g e l.

Man muß die Kavallerie nicht vor eber neben, sondern wo möglich hinter die Flügel der Infanterie lagern.

2. R e g e l.

Giebt es eine zweite Linie, so steht die Fronte ihrer Zelte 300 Schritte von der Fronte der erstern ab, und die auf den Flanken beide Linien verbindenden Schlachthäufen werden in die Flügel der zweiten Linie gesetzt.

3. R e g e l.

Der Artilleriepark lagert 300 Schritte hinter der Fronte der zweiten Linie, und mit ihm kann sich wo möglich die Kavallerie aligniren.

4. R e g e l.

Das Korps der Reserve lagert nur in einer Linie 200 Schritte vom Artilleriepark ab, und 200 bis 300 Schritte weiter zurück steht das Hauptquartier.

5. R e g e l.

Die Divisions- und Brigade-Generale lagern sich hinter ihre Abtheilungen zwischen beide Treffen, oder hinter das zweite.

6. R e g e l.

Das ganze Lager muß so möglich ein geschlossenes Quadrat formiren, wo die Infanterie in einem Treffen, die Kavallerie im zweiten, der Park im dritten, die Reserve im vierten Treffen, und das Hauptquartier in der Mitte steht.

7. R e g e l.

Man muß so möglich das ganze Lager mit einer starken, zur besten Vertheidigung eingerichteten Erhöhung umgeben, oder nur wenigstens die Ecken und die Zwischen-Batterien decken.

8. R e g e l.

Man muß im allgemeinen alle diese Regeln bei jedem aus mehreren Truppenarten bestehenden Korps ausüben.

Die Bewegungslehre.

Erster Abschnitt.

Von den allgemeinen Grund- und Lehrsätzen der Bewegung.

I. Hauptgrundsatz.

Zur Erhaltung einer ordnungsvollen Bewegung wird ein Mittel zur verhältnißmäßigen Gleichheit der Geschwindigkeit erfordert.

A. Grundsatz.

Man muß für die nöthigen verschiedenen Geschwindigkeiten der Bewegungen auch verschiedene Schrittarten festsetzen, und die Leute darin üben.

a. Lehrsatz.

Man muß dreierlei Schrittgröße, und drei Geschwindigkeiten festsetzen.

1. R e g e l.

Der gewöhnliche Manöverschritt muß $2\frac{1}{2}$ rheinländischen Fuß, der Doublirschritt $2\frac{1}{4}$ rheinländischen Fuß betragen.

2. R e g e l.

In jeder Minute kann man 75 große oder 150 Dublirschritte machen, so daß sich die dadurch zurück gelegten Wege verhalten, wie 5 : 9. Zum gewöhnlichen Marsch muß man nur 100 große Schritte in der Minute machen.

3. R e g e l.

Man muß durch Musik, deren Takt die Geschwindigkeit des Schrittes abmißt, den Soldaten die Gleichheit der Schritte erleichtern, während der Befehlshaber die Secunden = Uhr zur Richtschnur nimmt.

4. R e g e l.

Die Kavallerie muß in einer Minute im Schritte 276, im Trab 600, und im Gallopp 1200 rheinische Fuß zurücklegen, so daß sich diese Geschwindigkeiten verhalten, wie 7 : 15 : 30.

b. L e h r s a t z.

Man muß den hinter einanderstehenden Leuten eine gewisse Weite geben, damit sie die Geschwindigkeit und Größe der verschiedenen Schritte ausführen können.

1. R e g e l.

Wenn die obigen Schritarten zweckmäßig ausge-

führt werden sollen, so müssen die hinter einander stehenden Leute 5 Fuß Zwischenraum haben.

2. R e g e l.

Soll man mit mehr als 3 Mann hinter einander geschlossen marschiren, so muß man Schritte von 1 Fuß Länge mit der Geschwindigkeit des Doubleschritts, also Stampfschritte machen.

3. R e g e l.

Bei der Kavallerie muß der Zwischenraum zweier hinter einander stehender Pferde, beim Schritt 1 Fuß, beim Trab 2 Fuß, und für den Gallopp 4 Fuß betragen.

B. G r u n d s a t z.

Man muß für die Seitenbewegungen eine eigene Schrittart festsetzen.

a. L e h r s a t z.

Soll sich eine Linie schräg seitwärts ziehen, so ist dies nur unter einer gewissen Tiefe, und mit einer Richtung möglich, welche die freie Ausstreckung des Fußes erlaubt, wenn die Ordnung erhalten werden soll.

1. R e g e l.

Wenn man sich schräg seitwärts zieht, so kann dies höchstens mit dem Winkel von 45 Graden geschehen, und zur Erhaltung der Ordnung ist es besser die

Glieder zu öffnen, oder man muß Stampfschritte machen.

2. R e g e l.

Wenn man sich gerade gegen die Flanke ziehen soll, so müssen entweder die Rotten bis auf 2 Fuß geöffnet werden, um ganze Schritte thun zu können, deren man jedoch nur halb so viel als die vorigen in einer Minute macht; oder wenn die Rotten geschlossen bleiben sollen, so müssen sie kurze Stampfschritte machen.

3. R e g e l.

Wenn Kavallerie sich ziehen soll, so müssen sich die Rotten nach der Seite hin öffnen, wohin man sich ziehen will. Man muß sich mit dem Winkel von 45 Grad ziehen, wobei jeder Reuter, gegen den sich ziehenden Flügel zu, immer 2 Fuß vor dem nebenstehenden vorgerückt, und der Flügelmann im zweiten Gliede auf den 4ten Reuter des vordern gerichtet bleibt.

4. R e g e l.

Wenn nicht gleich der gehörige Raum zum Deffnen da ist, so geht der Flügel im Anfange schräg, die übrigen Theile etwas gerade aus, wodurch bald so viel Platz frei wird, daß nun alles die schräge Marschrichtung annehmen kann.

b. B e h r s a ß.

Soll man sich gegen die Seite bewegen, so muß

entweder eine Flankenwendung gemacht oder traversirt werden.

1. R e g e l.

Wenn ein Glied seitwärts rücken soll, und die Weite beträgt nicht über 12 Fuß, so ist es am besten sie durch's Traversiren zurück zu legen. Ueber 12 Fuß muß man den Flankenschritt wählen.

2. R e g e l.

Wenn ein tiefgestellter Schlachthausen marschirt, so dehnt er sich über die gehörige Länge seiner Tiefe aus, und um dieselbe beim Halten wieder zu gewinnen, so muß der letzte Mann $3\frac{1}{2}$ mal die ganze Tiefe noch mehr durchlaufen, ehe er sich gehörig anschließt.

3. R e g e l.

Bei der Infanterie, wo jeder Mann ein Quadrat einnimmt, braucht es nur eine Viertelwendung, um gleich zur Ausführung des Flankenmarsches geordnet zu seyn, die Kavallerie und die Fuhrwerke müssen zur Erlangung dieser Ordnung erst eine völlige, ihre Gefechtsstellung brechende Evolution machen.

II. H a u p t g r u n d s a t z.

Ein sich bewegender Schlachthausen muß wo möglich seine Schlachtordnung erhalten, oder doch bei den Brechungen derselben auf ihre schnellste Wiederherstellung Rücksicht nehmen.

A. G r u n d s a t z.

Geschehen die Belagerungen mit ungebrochener Fronte, so müssen alle Theile des sich durch eine gleiche Weite bewegenden Schlachthaufens, eine gleiche Geschwindigkeit besäßen, um nicht die den Zusammenhang bewirkende Richtung zu verlieren.

a. L e h r s a t z.

Da sich ein langer Schlachthausen mit einer Geschwindigkeit im umgekehrten Verhältniß seiner Tiefe bewegt, so müssen in einer Linie Abschnitte im Verhältniß ihrer Länge gemacht werden, um Geschwindigkeit und Richtung möglichst zu erleichtern.

1. R e g e l.

Zwei aneinander stehende Haufen von 50 Rotten, haben einen 4 Schritt großen, zwei von 100 Rotten einen 8 Schritt großen, zwei von 200 Rotten 16 Schritte, zwei von 400 Rotten, 32 Schritt, zwei von 800 Rotten 64 Schritte, zwei von 1600 Rotten, 128 Schritte Zwischenraum. Eine größere Theilung ist nicht nöthig.

2. R e g e l.

Bei der Kavallerie müssen diese Intervallen doppelt so groß seyn, weil ihre größere Körper und Geschwindigkeit schneller einen Fehler erzeugt und mehr Raum zur Wendung nöthig macht.

b. L e h r s a g.

Durch gewisse sich bewegende und stets gerichtete Punkte wird die Richtung des Ganzen erhalten.

1. R e g e l.

Man muß bei jedem Bataillon zwei Fahnen haben, wovon eine in der Mitte des ersten Gliedes, die andere 6 bis 12 Schritte vor derselben, der Adjutant oder Major aber hinter derselben, und alles mit gleicher Geschwindigkeit marschirt.

2. R e g e l.

Die hinter einander gehenden Fahnen eines Schlachthaufens nehmen sich vorwärts in ihrer Marschrichtung 2 hinter einander liegende Punkte, auf die sie mit dem Gleichschritt zumarschiren, und dabei die Abstände der Nebenfahnen, auf die sie sich richten, stets zu erhalten suchen.

3. R e g e l.

Die Fahnen von 4 Bataillons richten sich stets auf einander, jedes Bataillon aber in sich nach der Mitte, indessen die Flügelskapitains auf die Erhaltung der Intervalle sehen.

4. R e g e l.

Bei einer großen Geschwindigkeit oder bei einer geöffneten Schlachtordnung, geht die Richtung auf mäßige Weiten nicht so leicht verloren, oder diese Hecern Fehler sind nicht von so großer Wirkung. Bei

der Kavallerie, der stürmenden, oder geöffneten Infanterie zieht man also die Fahnen in die Linie.

5. R e g e l.

Bei der Artillerie kann die Richtung der großen Lücken wegen leichter beobachtet werden, und da sie überhaupt für die Wirkung von nicht so entscheidenden Folgen seyn kann; so braucht die Richtung der zum Zusammenagiren bestimmten Geschütze nur durch die gegenseitige Wendung der Flügelstücke erhalten zu werden.

b. L e h r s a t z.

Wenn die Bewegung nicht nach der Gesichtslinie geschehen soll, so muß jedes Individuum oder das Ganze eine Wendung oder Schwenkung machen, welche seine Gesichtslinie in die zu marschierende neue Richtung bringt.

1. R e g e l.

Man muß den kleinst möglichen Trupp, dessen Grundfläche ein Quadrat bildet, als die Einheit ansehen, wenn durch deren selbstständige Wendung die Fronte des Ganzen nicht verlängert oder ganz in große Räume gebrochen werden soll.

2. R e g e l.

Bei der Infanterie macht jeder einzelne Mann, bei der Kavallerie aber drei neben einander stehende Reuter, bei der Artillerie jedes einzelne Geschütz diese Einheit.

3. R e g e l.

Um bei einer Schwenkung die Richtung der Theile zu erhalten, aus denen das wendende Ganze besteht, so muß das Auge und die Fühlung nach dem feststehenden Flügel gewandt seyn.

4. R e g e l.

Bei der taktischen Einheit der Stellordnung nennt man die Schwenkung nur eine Wendung. Hier kann die Bewegung mit gleich großen Schritten geschehen, bei mehrern Rotten müssen aber die dem festen Flügel näher stehenden ihre Schritte im Verhältniß dieser Nähe verkürzen, doch muß die Geschwindigkeit aller gleich groß seyn.

5. R e g e l.

Wenn man eine 4tel Schwenkung machen will, so muß der schwenkende Flügelmann so viel Doubelrhythmus schritte machen, als die Gliedzahl der über ihm stehenden Rotten beträgt. Hiernach sind die andern Schwenkungen leicht zu bestimmen.

6. R e g e l.

Bei der Kavallerie werden alle Schwenkungen im Gallopp gemacht, und die Länge der Pferde läßt leicht die Richtung der 4theils und 8theils Schwenkungen erhalten.

7. R e g e l.

Je tiefer der sich schwenken sollende Trupp steht,

je schwerer ist der Anschluß der hintern Glieder bei der Schwenkung. Aus diesem Grunde muß der schwenkende Flügelmann seine Schritte bis zu einer der Fronte gleichen Tiefe von $1\frac{1}{4}$ Fuß bis zu 1 Fuß verkleinern. Ist die Tiefe größer, so macht man Fronte gegen die Flanke, und führt nun mit dieser die Schwenkung aus.

8. R e g e l.

Wenn die Gesichtslinie der Leute durch deren einzelne Wendung in die Marschrichtung gebracht werden soll, so geschieht dies bei der Infanterie mit jedem einzelnen Manne, indem sich derselbe durch eine halbe oder ganze Wendung sowohl sehr leicht gegen die Flanke als gegen den Rücken stellen kann, wobei der linke Hacke stets der feststehende Punkt bleibt.

9. R e g e l.

Wenn die neue Fronte mit der alten einen Winkel macht, so wird durch die Wendung der Leute die ganze Fronte nicht regulair in die neue Richtung gebracht; in diesem Falle müssen die Flügelrotten mit Erhaltung der Fühlung sich gleich in die neue Richtung stellen, worauf die andern nach einander folgen, also die Schwenkung Rote für Rote ausführen.

10. R e g e l.

Ist das Glied geöffnet, und nicht zu lang, so können die einzeln sich gewandten Leute auch in den Reihen gerade aus in die neue Richtung gehen. — Beide Regeln gelten für alle Truppen.

11. R e g e l.

Bei allen Schwenkungen müssen die Rotten so dicht als möglich geschlossen, und die Schritte des schwenkenden Flügels, um Platz und Richtung zu gewinnen, etwas erst gerade aus genommen werden.

12. R e g e l.

Soll die Reuterei Umkehrt machen, so theilt man das Glied nach 4 ein, läßt die geraden Zahlen im ersten Gliede eine Pferdelänge heraus, die des zweiten so viel zurück rücken, und nun die ersten und zweiten Reuter aller Abtheilungen in beiden Gliedern, zugleich, und dann den dritten und vierten Reuter zugleich sich wenden, darauf alles zusammen rücken.

13. R e g e l.

Man kann auch die Wendung mit 3 oder 4 Pferden in jedem Gliede zugleich vornehmen; indem sich die Glieder auf eine Pferdebreite öffnen, die zweiten Reuter jeder Abtheilung ihr Pferd um $\frac{1}{3}$, die dritten um $\frac{2}{3}$ die vierten um eine ganze Pferdelänge vorziehen, nun die stehenden Flügelleute ihr Pferd rückwärts herum, und die übrigen ihre Pferde so gleichmäßig zur Seite wenden, daß sie stets an einander bleiben, und fast zugleich in ihre neuen Stellen einrücken.

14. R e g e l.

Auf diese Art kann man auch Front nach einer

Seitenrichtung machen, und die Abtheilungen in den Sehnen fortrücken lassen, um bei Erreichung der neuen Fronte wieder anzuschließen. Eine solche gerade Wendung gegen die Flanke würde die dahin stehende Fronte aus 6 oder 8 Reutern von beiden Gliedern gleichmäßig zusammensetzen.

15. Regel.

Soll aber diese Wendung nur 2 Mann in der Fronte darstellen, so muß der Flügelmann aus jedem Gliede gleich abreuten, und die Nebenstehenden folgen, so wie sie Platz bekommen, wodurch die Kolonne $3\frac{1}{2}$ mal so lang wird, als die Fronte. Wird die Wendung mit 2, 3, oder 4 gemacht, so verlängert man sich nicht.

16. Regel.

Das Fuhrwesen wendet und schwenkt eben so wie Kavallerie. Stehen die Fuhrwerke Aye an Aye, so müssen zu jeder Abtheilung 7; stehen sie 1, 3 oder 6 Fuß auseinander, so müssen zu jeder 6, 5 oder 4 Wagen bestimmt seyn. Sie rücken dann eben so wie die Reuter verhältnißmäßig bei den Wendungen vor und zurück, um die neuen Plätze zu gewinnen.

B. Grundsatz.

Wenn die Bewegungen mit Theilen der gebrochenen Fronte geschehen sollen, so müssen diejenigen Theile, welche in gleichen Zeiten mit

den andern die längsten Weiten zu durchlaufen haben, die Geschwindigkeiten und Schritte nach Verhältniß eben so vergrößern; damit stets alles nie einen größern Raum, als die Frontenlänge einnehme.

a. L e h r s a t z.

Wenn mehrere um die Länge ihrer Fronte hinter einander marschierende Linien um einen Punkt schwenken sollen, so müssen die Schwenkungen schneller als der gerade Marsch ausgeführt werden.

1. R e g e l.

Wenn eine Linie sich durch Schwenkungen ihrer Theile brechen soll, so muß die Fronte dieser Theile so lang seyn, daß die Diagonale derselben dazwischen durch kann.

2. R e g e l.

Die Fronten der schwenkenden Theile müssen länger seyn, als ihre Tiefe, denn sonst hat diese nach den Brechungen hinter sich keinen Platz.

3. R e g e l.

Sollen diese hinter einander gestellten Theile nach einigem Marsche wieder durch Einschwanken auf der Seite eine Fronte formiren, so müssen sie alle eine gleiche Länge haben, und ihre Distanzen behalten.

4. R e g e l.

Um beim Schwenken der Diagonale der Flüge

Raum zu verschaffen, so treten gleich die im ersten Gliede eingetheilten Offiziere gerade heraus, öffnen dadurch Platz, und schwenken dann mit ihren Zügen herum.

5. R e g e l.

Um beim Schwenken die Diagonale möglichst zu verkürzen, so müssen beim Abertiffement des Commandos die Glieder schnell aufrücken, und so aufgerückt die Schwenkung vollführen.

6. R e g e l.

Bei zwei Zügen, die um die Fronte des vordern hinter einander sich folgen, und um einen Punkt schwenken sollen, müssen die Wendungen alle im Doubtelschritt oder im Gallopp, die geraden Wende aber mit ordinärem Schritte oder Schritt geschehen.

7. R e g e l.

Man muß so wenig Offiziere als möglich oder gar keine zwischen die Züge theilen, und diesen bei der Infanterie eine Länge von 10 bis 24 Rotten, bei der Kavallerie aber 6 bis 18 Rotten geben; alsdann müssen aber die Intervallen der Bataillons oder Esquadrons nicht durch Fuhrwerke gefüllt seyn, weil die unvermeidliche Verlängerung der Schlachthaufen in sich diese freien Räume erfordert, wenn sich nicht eine unordnungsvolle Verlängerung in der ganzen Kolonne zeigen soll.

8. Regel.

Soll bei den Successivschwenkungen weder im ganzen noch bei den einzelnen Schlachthaufen eine Verlängerung entstehen, so müssen bei der Infanterie die Züge 42, bei der Kavallerie, wenn der Trab und der Gallopp verbunden ist, 38 Rotten enthalten. Bei ersterer sind das Divisionen, bei letzterer halbe Esquadronen.

9. Regel.

Um die Verlängerung der Kolonnen durchs Schwenken zu hindern, so muß man einen Schwenkpunkt in der Verlängerung des ersten Gliedes durch einen hingestellten Unteroffizier markiren. Wird der gerade Marsch mit dem Militair- die Schwenkung mit dem Doublir-Schritt gemacht, so muß der Unteroffizier bei 24 bis 10 Rotten, 3 Schritte abtreten. Bei der Verbindung des Doublir- und Reiseschrittes aber 4 Schritt, und soll die Bewegung überall gleiche Schnelligkeit haben, 5 bis 10 Schritte.

10. Regel.

Auch bei der Kavallerie ist die Entfernung des Schwenkungspunktes das beste Hilfsmittel. Bei der Verbindung des Trabes und Gallopps und zwei Glieder muß der Schwenkungspunkt zu 16 Pferden 25, bei 32 Pferden 21, bei 12 Pferden 15 Fuß abgerückt seyn.

11. Regel.

Macht der Weg an sich einen großen Bogen, so

ist gleiche Geschwindigkeit des geraden und Schwenkungs-Marsches nützlich, in andern Fällen, wo gleiche Geschwindigkeit herrschen soll, müßte um einen zu weit abstehenden Punkt geschwenkt werden, und das ist höchst schwer und oft nicht anzuwenden.

12. R e g e l.

Ein leichteres Mittel, alle Verlängerung der Schlachthausen bei den Successivschwenkungen zu hindern, besteht darin, daß, wenn alles in der gewöhnlichen Ordnung bleibt, man die großen zu schwenkenden Winkel in kleinere vertheilt und zwischen diesen erst eine kurze Strecke gerade aus geht.

b. L e h r s a t z.

Wenn man bei ausgedehnten Schlachthausen die Wendung der Leute gegen die Flanke macht, und nun mit der Fronte der Rotten um einen Punkt einen Halbzirkel schwenkt, also den Kontremarsch ausführt, so darf die Lette nicht länger im ordinären Marsch bleiben, als die Länge der Fronte beträgt, weil sonst die Anschließung gänzlich verloren geht.

1. R e g e l.

Da beim Rottenkontremarsch der Infanterie Schlachthausen in einer großen Tiefe sich bewegt, so verlängert sich derselbe mit jeder Rotte um $1\frac{1}{2}$ Fuß über die gehörige Fronte, und der ganze Weg verlängert sich bei jeder Rotte um $3\frac{1}{2}$ Fuß. Bei der Kavale-

lerie ist für jede Rotte die Verlängerung der Fronte, 4 Fuß, und des Wegs 12 Fuß.

2. Regel.

Rechnet man nach vollendetem Kontremarsch mit Zügen das nun nöthige Einschwenken zur Formirung der Linie hinzu, so ist bei 18 Zügen Infanterie von 24 Rotten der Kontremarsch mit Rotten eben so vortheilhaft als mit Zügen; bei größeren Schlachthäufen ist der letztere am vortheilhaftesten.

3. Regel.

Soll bei der Kavallerie der Kontremarsch mit Zügen geschehen, so muß der Schwenkungspunkt 16 Fuß vom schwenkenden Flügel genommen werden, weil sonst die beiden Glieder eines Zugs keine hinlängliche Tiefe zur Wendung haben.

4. Regel.

Enthalten die Züge 12 Rotten, so ist der Kontremarsch bei 2 Zügen mit Rotten, bei größern Trupps aber mit Zügen selbst am vortheilhaftesten.

5. Regel.

Für jede 200 Infanterie Rotten, die den Kontremarsch mit Rotten machen sollen, wird ein Schlachthaus gemacht, worauf alle gerade Schlachthäufen um 6 Schritte aus der Linie vorrücken, und nun mit den ungeraden im Kontremarsch parallel herum geführt werden.

6. R e g e l.

Bei der Kavallerie müßte für jede 50 bis 75 Rotten eine Abtheilung gemacht werden, wodurch die Esquadron entsteht, und dann sind, zur Verhütung der Verlängerung, beim Kontremarsch mit Rotten, immer 4 aneinander stehende Esquadronen erst jede um 16 Fuß vor der nächsten, treppenartig vor die Fronte hin auszurücken, ehe sie sämmtlich im Kontremarsch parallel herum geführt werden.

c. L e h r s a t z.

Wenn eine Truppenlinie aus verschiedenen taktischen Körpern zusammen gesetzt wird, deren Schnelligkeit und Größe nicht übereinstimmt, so müssen dennoch nach den Eigenschaften dieser Gegenstände die taktischen Einheiten völlig gleich seyn, wenn im Marsche das Ganze zusammenhängend bleiben soll.

1. R e g e l.

Marschiren Fußgänger und Pferde in einer Kolonne, so müssen erstere den Reiseschritt, letztere den gewöhnlichen Schritt bei den geraden Richtungen des Marsches beobachten.

2. R e g e l.

Man muß nach Beschaffenheit der Wege durch alle drei taktische Körper Züge von gleicher Breite wählen, so daß wenn die Infanterie mit Sections marschiert, die Kavallerie mit 2, die Fuhrwerke mit 1 sich bewe-

gen. Bei halben Zügen der Infanterie rückt die Reiterei mit 4, die Fuhrwerke mit 2; und mit ganzen Zügen der Infanterie marschirt die Reiterei mit 8 oder halben Zügen, die Wagen mit 3 oder 4.

III. Hauptgrundsatz.

Die Manövrierkunst lehrt die Kombination der leichtesten Bewegungen, um aus einer jeden Schlachtordnung in eine andere, mit größter Schnelligkeit und hinlänglicher Sicherung während der Evolution gegen nachtheiliges Gefecht, überzugehen.

A. Grundsatz.

Wenn die neue Schlachtordnung der alten nicht sehr nahe und zwischen beiden nicht ein ganz freier Raum liegt, so können die Truppen in ihren ausgedehnten Fronten sie nicht ohne die größte Unordnung erreichen, und müssen daher nach Beschaffenheit der zu nehmenden Wege auf denselben in Kolonnen hinstücken.

b. Lehrsatz.

Man formirt die Marschkolonnen am leichtesten durch die Brechung der Linie mit den Schwenkungen der Züge, deren Breite man nach den Wegen einrichtet,

und denen durch die Successivschwenkungen jede Marschrichtung zu geben ist.

1. R e g e l.

Nach der gewöhnlichen Wegbreite darf die Fronte der Züge bei der Infanterie nicht über 6 bis 12 Rotten, bei der Kavallerie 2 bis 8 Rotten enthalten. Im erstern Falle marschirt man bei der Infanterie mit Sectionen, bei der Kavallerie aus der Flanke; im letztern Falle marschirt die Kavallerie mit halben Zügen oder mit 4 aus der Flanke.

2. R e g e l.

Man muß wo möglich stets mit geöffneter Kolonne große Strecken zurück legen, weil dann bei einer Verengung des Weges die Züge leicht abbrechen und die Theile sich hinter einander setzen können.

3. R e g e l.

Der einzuschlagende Weg kann entweder vor der Fronte und auf einer Flanke hin, oder ganz hinter dem Rücken und in beiden Fällen entweder vor einem Flügel oder vor der Mitte liegen. Im letzten Falle müssen die Abtheilungen erst herum geworfen werden.

4. R e g e l.

Liegt der Weg vor oder seitwärts des Flügels, der die Fete haben soll, so machen erst alle Züge gegen die Marschseite 1/4tel Schwenkung auf ihrer Fronte,

und marschiren dann gerade aus oder mit Successiv-Schwenkungen in den neuen Weg hinein.

5. R e g e l.

Liegt der Weg gerade vor dem Flügelzuge, so geht derselbe eine Zugbreite gerade aus, während die andern die 4tel Schwenkung machen, um ihm dann nach und nach zu folgen. Liegt der Weg gerade hinter einem Flügelzuge, so gilt dasselbe, wenn die Fronten einmal herum geworfen sind.

6. R e g e l.

Liegt der Weg gegen den Zug hin, der das Ende machen soll, so muß der Letzter erst allein dahin auf die Fronte eine 4tel Schwenkung machen, und nach dem Wege längst der Fronte gerade hinaruschiren. Sobald nun ein Zug so vor dem Nebensiehenden vorbei gerückt ist, so folgt ihm dieser durch eine 4tel Schwenkung in seiner Marschrichtung nach.

7. R e g e l.

Liegt der Weg vor einem Zuge der Mitte, so macht der Flügel der Fronte, welcher nach den Letzter zug hinreicht, das vorige Manoeber, der Endflügel aber bricht sich auf seine Fronte mit Zügen gegen den andern Flügel, und folgt dem letzten Zuge desselben nun durch Successivschwenkungen in die Marschrichtung nach.

8. R e g e l.

Wenn der Weg dicht an einer Flanke hin rückt

wärts geht, so können die vorigen Bewegungen genutzt werden, worauf der Detezug um den Flankenpunkt noch eine Schwenkung macht, die ihn in den Weg bringt, und wobei ihm alle andere Züge folgen

9. Regel.

Liegt der Weg hinter dem Detezuge, so macht der ganze Schlachthause Kehrt, bricht sich gegen die vom Wege abgewandte Seite auf die nunmehrige Fronte in Züge, welche wieder Kehrt machen, und nun die Einschwenkungen in den Weg anfangen können. Oder der Detezug macht den Kontremarsch, während sich die andern Züge gegen die Marschseite auf ihre erste Fronte im Zuge brechen, und nun dem schon am Eingange des Weges stehenden ersten Zug durch Successivschwenkungen folgen. — Oder die Züge machen in sich alle den Kontremarsch oder Ueberschwenkungen, und brechen die Fronte nach der Marschseite hin wie gewöhnlich durch 4tel Schwenkungen der Züge. — Oder, der Detezug macht Kehrt, schwenkt gegen seine Flanke 90 Grad, macht wieder Kehrt, und schwenkt nun gleich in den Weg, während alle andere Züge $\frac{1}{2}$ Schwenkung gegen den Weg zu gemacht haben, und nun dem ersten gerade folgen können.

10. Regel.

Wenn der Weg von dem Rücken des Endzugs rückwärts läuft, so muß sich die Linie auf ihrer Fronte erst gegen den Detezug in Züge brechen, und dann

um dessen Flanke den Kontremarsch machen, bis sie den neuen Weg erreicht. — Oder alle Züge machen erst in sich den Kontremarsch oder Aensschwengungen oder halbe Schwengungen gegen die Seite des Detezugs zu, welcher darauf auf die neue Fronte gegen den Weg zu 90° schwenkt und längst der Fronte in den Weg marschirt, worauf jeder Zug dem andern nach schwenkt, wenn er vor ihm vorbei ist. — Diese Arten kann man auch gebrauchen, wenn der Weg rückwärts an der Flanke hinläuft.

II. R e g e l.

Läuft der Weg vom Rücken eines Mittelzugs ab, so kann man denselben durch den Kontremarsch mit Zügen erreichen, indem derselbe mit dem Detezuge beginnt. — Oder man wirft die Züge erst in sich durch eins der drei Mittel herum, und läßt dann den Marsch vor der Mitte durch Successivschwengungen so einleiten, wie es die 7te Regel lehrt. — Oder man macht mit dem Detesflügel Halbe, mit dem Endflügel Viertel = Schwengungen gegen die Flanke des erstern, und läßt nun die Züge durch Schwengungen sich so einander folgen, wie sie vor einander hinter dem Detezuge vorbei sind.

b. L e h r s a t z.

Wenn gerade der vordere Raum des Terrains die Schwengungen der Züge nicht erlaubt, so muß die Brechung der Linie zum Abmarsch durch Kontremarsche und Flankenmärsche erlangt werden.

1. R e g e l.

Liegt der einen völligen Zug breite Weg vor dem Tetezuge, so geht derselbe gerade aus, die übrigen machen gegen dessen Stelle den Flankenmarsch, und machen auf derselben Fronte, indem sie ihm nun in gehöriger Distanze folgen.

2. R e g e l.

Liegt der Weg vor dem Endzuge, so macht erst jeder Zug in sich den Kontremarsch, und dann macht ihn der ganze Schlachthaus nach einem Kehrt mit dem Tetezuge gegen den Weg zu vor der Fronte hin, doch aber abfallend, wodurch die gehörigen Distanzen bei einem guten Anschluß gewonnen werden.

3. R e g e l.

Liegt der Weg vor einem Mittelzuge, so machen die von diesem nach der Tete hinziehenden Züge vor sich den Kontremarsch, und darauf der ganze Teteßügel mit der Tete nach der alten Fronte hin abfallend bis in den Weg, wo jeder Zug Front macht und dem andern mit der gehörigen Distanze folgt. Der Endflügel läßt seine Züge durch den Flankenmarsch nach und nach hinter einander in den Weg rücken.

4. R e g e l.

Liegt der Weg hinter dem Tetezuge, so machen alle Züge in sich den Kontremarsch, worauf der Tetezug gerade aus, und die andern durch den Flankenmarsch bis in den Weg hinter ihn her gehen.

5. Regel.

Läuft der Weg vom Rücken des Endzuges rückwärts, so macht jeder Zug in sich vorwärts, und mit dem Flügel, wohin der Weg liegt, den Kontremarsch, darauf der ganze Haufe mit dieser einmal gewonnenen Flankenrichtung mit dem Tetezuge den Kontremarsch abfallend in die erste Stellung, und jeder Zug folgt, nach erreichtem Wege, dem andern mit gehöriger Distanze durch ein Halt! Front! Marsch!

6. Regel.

Läuft der Weg vom Rücken eines Mittelzugs aus, so macht der ganze Schlachthaufe nach dem Tetezuge hin ¼tel Wendung. Der Tetezügel macht dann rückwärts dem Wege zu den abfallenden Kontremarsch, und läßt seine Züge durch ein Halt, Front, Marsch! darin formiren und mit gehöriger Distanze einander folgen. Der Endzügel macht um die Flanke des Zugs, hinter dem die Oeffnung des Wegs ist, sobald der Tetezügel im Wege steht, den ordentlichen Flankenkontremarsch und formirt seine Züge, so wie der Tetezügel, durch Halt, Front, Marsch!

7. Regel.

Wenn die Schmäle der Wege weder den Marsch mit Zügen noch mit halben Zügen oder Sections erlaubt, so bleibt nichts übrig, als ihn ganz aus der Flanke mit Rotten anzutreten; wobei, so wie bei ab-

len Flankenmärschen, der Aufschluß der Kotten so viel möglich stets erhalten werden muß.

8. R e g e l.

Man kann den Flankenmarsch durch die angegebenen Kontremärsche nach allen Gegenden hin einleiten; um indessen die Verlängerung möglichst zu verkürzen, ist es vorthailhaft, die Linie, wenn Raum da ist, erst mit halben Zügen durch 4tel Schwenkungen zu brechen, und von denselben an ihren Seiten weg den Flankenmarsch so ausführen zu lassen, daß sie sich nach der erforderlichen Ordnung aneinander hängen.

9. R e g e l.

Wenn im Allgemeinen genommen für den Marsch in Linie Raum ist, und man erwählt also denselben, so muß die Fronte bei einigen vorkommenden Hindernissen nicht ganz gebrochen werden, sondern die vor die Hindernisse stehenden Theile machen eine 4tel Wendung nach dem andern Flügel zu, und hängen sich mit dem Flankenmarsche so lange an die in Fronte bleibenden Theile an, als das Hinderniß ihnen selbst verbietet, die ersten Stellen in der Marschordnung wieder einzunehmen; die sie alsdann durch den Kottenauf-
lauf wieder gewinnen; indem die Fronten langsam marschiren.

B. G r u n d s a t z.

Um die nöthige Schlachtordnung aus den

Marfchkolonnen mit größter Sicherheit zu formiren, fo muß die einfachste und fchnellste Methode des Aufmarfches erwählt werden.

a. L e h r f a ß.

Wenn zur Seite nicht ganz gangbares Terrain, die Fronte fchr gegen die Flanke gewandt, und die Kolonne nicht zu lang ift, fo ift es vorthailhaft, gleich aus geöffneter Kolonne aufzumarfchiren.

1. R e g e l.

Man muß wo möglich die neue Fronte mit demjenigen Zuge am erften berühren, der am weitesten auf derfelben hin zu ftehen kommt. Die Formirung beftcht alfo bloß darin, daß die Kolonne erft durch die Succelfivfchwenkungen eine mit der neuen Fronte ganz nahe parallele Marfchrichtung angenommen hat, und nun die Züge gegen diefe neue Fronte einfchwenken läßt.

2. R e g e l.

Wenn die Züge nicht fo abmarfchirt find, wie fie auf der Linie nach der Kolonne zu herunter ftehen follen, fo müffen fich alle Züge außer dem letzten in der Mitte theilen, und beide Hälften durch den Flankenmarfch um eine Zugbreite auseinander ziehen, worauf der letzte Zug durch die Kolonne geht, und jeder der andern durch ein Zufammenschließen ihm mit gehöriger Distanz folgt, fobald der zunächft hinter ihm gefundene zwifchen feine Hälften durch ift.

3. R e g e l.

Sollte die Fronte rückwärts formirt werden, und man will mit dem bisherigen Deteguge zuerst an die neue Fronte treffen, so müssen die Züge vor Ausführung der vorigen Regel entweder erst den Kontremarsch in sich, oder alle nach erreichtem Allignement ein Kehrt machen, ehe sie die, die Linie formirenden Schwenkungen ausführen.

4. R e g e l.

Man kann durch den direkten Aufmarsch jede Fronte gewinnen, wenn vorher die Kolonne im Abmarsch danach eingerichtet ist. Denn eine rechts abmarschirte Kolonne kann gegen ihre linke Flanke, — also durch einen Aufmarsch rechts, vorwärts, durch einen Aufmarsch links aber rückwärts Fronte machen. Bei der links abmarschirten Kolonne ist dies gerade das Gegentheil in allen drei Fällen.

5. R e g e l.

Soll aber der Aufmarsch nach einer Fronte geschehen, die gerade derjenigen entgegen gesetzt ist, welche die Eigenschaft des Abmarsches einzunehmen erlaubt; so geschieht der Aufmarsch indirekte; d. h. der Detegug bleibt gleich da auf der Fronte stehen, wo er sie erreicht. Er schwenkt also darauf ein, und die andern rücken so lange hinter ihm weg, bis jeder auch die Stelle der Fronte erreicht hat, wo er stehen soll, und

wo er alsdann an seinen schon stehenden Vorderzug darin einschwenkt.

6. R e g e l.

Begann der Aufmarsch direkte nach einer Seite, und der Mangel des Raums hindert die Vollenbung, so kann die Linie gegen die andere Seite durch den indirekten Aufmarsch der noch stehenden Kolonnen theile verlängert werden.

7. R e g e l.

Ist der Aufmarsch indirekte angefangen, und der Platz mangelt, so muß vor dem Verfolge dieser Methode erst der aufmarschirte Theil gegen die andere Seite, wo noch Platz ist, hinüber geschoben werden, damit das Ende der Kolonne ebenfalls Platz zur Fortsetzung des indirekten Aufmarsches erhält.

8. R e g e l.

Man muß eine sehr lange Linie in mehrere, um ihre nöthige Fronte neben einander hinmarschierende, Kolonnen brechen, weil dadurch der Aufmarsch beschleunigt wird. Die Kolonnen dürfen nicht über 3000 und nicht unter 300 Schritte von einander entfernt, also nicht über 9000 und nicht unter 900 Mann stark seyn.

9. R e g e l.

Ist man genöthigt sie stärker zu machen, so müssen sich die Züge nach Verhältniß mehr schließen, und

die Distanzen beim Eintritt in das neue Allignement nach einander zum Einschwenken gewinnen.

10. Regel.

Wenn man zwei Treffen formiren soll, so müssen die Kolonnen beider Treffen neben einander marschiren, und zwar so, daß zum direkten Aufmarsch und rechts abmarschirten Kolonnen, die Kolonnen des zweiten Treffens denen des ersten rechts, zum indirekten Aufmarsch links marschiren. Sind die Kolonnen links abmarschirt, so ist es umgekehrt.

11. Regel.

Durch den den Linien in der Schlachtfeldordnung zu gebenden Abstand, und den Winkel, den die neue Fronte mit der Marschrichtung macht, wird bestimmt, wie weit die Kolonnen beider Linien von und vor einander her marschiren.

12. Regel.

Verbindet man beide Arten des Aufmarsches bei zwei Treffen mit einander, so können einige Theile des zweiten Treffens dem ersten auf der un rechten Seite stehen; die Flügel derselben müssen sich also im Flankenmarsche durch die Kolonnen des ersten Treffens durchziehen, um sich auf die andere Seite desselben zu setzen.

13. Regel.

Wenn die Wege eng sind, so ist man gezwungen mit Kotten zu marschiren; erlaubt dann das Terrain

keine Formirung der Züge, so können die Aufmärsche durch Rotten eben so wie mit Zügen geschehen; doch ist der Aufmarsch mit Zügen, und in jeder Art die direkte Methode stets vorzuziehen.

14. R e g e l.

Erlaubt das Terrain, daß man in der Diagonale des Aufmarschplatzes fortgehen kann, so lassen sich die beiden Methoden des Aufmarsches stets in einander verändern.

15. R e g e l.

Wenn man mit mehreren Kolonnen, auch wohl mit den Kolonnen mehrerer Treffen marschiren, und eine der alten Stellung gerade entgegen gesetzte Fronte annehmen will, so muß die Linie erst in so viele Abtheilungen, als Kolonnen seyn sollen, zerlegt, und diese Theile um ihre Tiefe eschelonartig vor einander gestellt werden, damit sie hinter einander weg ihre Plätze auf die entgegen gesetzten Flügel der alten Fronte wechseln, und dann aus diesen direkte zur Einnehmung der neuen Stellung abmarschiren können, diese mag nun zurück oder vor liegen.

16. R e g e l.

Wenn man ganz aus der Flanke marschirt, so ist es so wohl zur Verfürzung der Kolonnen als zur leichtern Annahme einer andern Marschrichtung vortheilhaft, daß man durch die zum Theil ausgeführte vorige

Regel ebenfalls mehrere neben einander hingehende Kolonnen formirt.

17. Regel.

Um zu finden, ob man rechts oder links abmarschiren soll, so müssen vor den Flügeln der alten Stellung Linien auf die entgegen gesetzten Flügel der neuen Stellung gezogen werden, und dann muß von dem Flügel abmarschirt werden, von dem die kürzeste Linie ausläuft.

18. Regel.

Alle Truppenarten müssen zwar für sich die vorigen Regeln zur Formirung gleichmäßig benutzen, wenn sie aber in einem Korps marschiren sollen, so ist es für die Leichtigkeit des Marsches besser, aus jeder Gattung eine eigene Kolonne zu bilden, dem Fuhrwerke aber die gebahnten, und der Reuterei die weitesten Straßen zu geben.

19. Regel.

Führt für zwei Kolonnen, die neben einander aufmarschiren sollen, nur ein Weg in die neue Stellung, so müssen sie so dicht neben einander auf demselben hinmarschiren, daß zum direkten Aufmarsche die rechte rechts, die linke links abmarschirt ist. Zum indirekten Aufmarsche beider ist es gerade umgekehrt. Indessen kann auch jede eine eigene Methode des Aufmarsches ausführen.

20. R e g e l.

Erfodert die neue Schlachtordnung eine Verwechslung der bisherigen Ordnung, in der die verschiedenen Truppenarten und ihre Theile standen, so muß dieselbe stets in der alten Stellung, und zwar durch Anwendung des Contremarsches oder der 1sten Regel, vorher bewirkt werden, ehe man den Marsch antritt.

21. R e g e l.

Im Allgemeinen müssen die äußern Theile des Marsches durch die Kavallerie, einige Artillerie und den leichten Truppen gedeckt seyn, weil ihre schnellere Formirung und größerer Wirkungskreis die Formirung der langsamern Theile am besten und schnellsten sichern können.

2. L e h r s a t z.

Wenn man schnell eine große Masse formirt haben will, und zur Seite viel in der Kolonne aber wenig Platz hat, so muß man aus geschlossener Kolonne aufmarschiren, d. h. deployniren.

1. R e g e l.

Das Deployniren entsteht durch den Flankenmarsch der Züge aus der Kolonne, bis jeder hinter dem Platze angekommen ist, wo er in der Linie stehen soll, und wohin er nun vorrückt. Sind also die Kolonnen im Abmarsche danach eingerichtet, so kann man

sowohl vorwärts als rückwärts nach beiden Seiten hin deployiren.

2. Regel.

Wenn man rechts abmarschirt ist, so muß mit dem Fetzuge rechts, oder mit dem Endzuge links deployirt werden. Beim Abmarsche links ist es gerade umgekehrt.

3. Regel.

Um die Bewegung abzukürzen, so wird einer der Mittelzüge zum Standpunkte festgesetzt, und dann deployirt jeder der beiden Flügel gleich von seiner Stelle ab gegen den neuen Platz, in welchen er dann mit dem stehenden Zuge in Fronte vor- oder zurückrückt.

4. Regel.

Wenn der Feind der Kolonnentete näher als die Länge der Kolonne steht, so macht alles ein Kehrt und deployirt rückwärts mit dem nunmehrigen Fetzuge gegen dessen Flügel hin; oder man deployirt auch aus der Mitte, wenn der Feind noch näher stände.

5. Regel.

Soll die Fronte aber ganz gegen den Rücken gewandt seyn, so müssen die Züge vor sich erst den Kontremarsch machen, oder man muß vorwärts verkehrt deployiren und jeden Zug nachher durch den Kontremarsch herum werfen.

6. Regel.

Wenn mit dem Fetzuge zuerst deployirt werden

soß, so rückt derselbe, so wie er im Gefolge der ganzen Kolonne das Allignement erreicht hat, im Flankenmarsche mit dem Doublierschritte nach seiner neuen Stelle fort; die ganze Kolonne bleibt aber mit gleichem Schritte gerade aus, bis jeder Zug den vordern aus der Flanke marschirenden erreicht hat, worauf er ebenfalls bis zu seiner neuen Stelle aus der Flanke marschirt. Steht der letzte Zug im Allignement, so macht er Halt, die andern rücken aber noch so viele Schritte weiter, als ihre einzunehmende Fronte erfordert.

7. Regel.

Soll der Letztzug stehen, und das Ende der Kolonne deployiren, so rückt der zweite Zug bis an den ersten, und fängt nun jetzt das Manöver so an, wie vorhin der erste, worauf die übrigen Züge folgen, und so weit aus der Flanke marschiren, als ihre Fronte entfernt liegt.

8. Regel.

Ist vorher die Kolonne geschlossen, so marschiren alle Züge ausser dem Zuge, von da ab die Linie auslaufen soll, und der entweder stehen bleibt oder gerade vorgeht, zugleich aus der Flanke, bis sie vor oder hinter ihrem neuen Plage angekommen sind, den sie dann durch Vor- oder Rückmarsch gewinnen.

3. Regel.

Will man nach einer Fronte deployiren, die mit

der Marschrichtung einen Winkel macht, so läßt sich derselbe bei der geöffneten Kolonne durch Aufstellung des vordern Zuges leicht angeben. Bei der geschlossenen Kolonne muß man den Zügen oder Divisionen in ihren Tiefen gleiche Zwischenräume geben, so können dieselben ohne Aufenthalt 60 Grad schwenken.

10. R e g e l.

Wenn ein aus mehreren Kolonnen bestehendes Korps deployiren soll, so müssen die Kolonnen des ersten Treffens nicht über 300 Schritte lang, und perpendicular mit Zwischenräumen, die ihrer entwickelten Fronte gleich sind, auf die neue Fronte treffen, oder nach dem Winkel, womit sie darauf stoßen, ihre Abstände verkleinern und die Vorrückung ihrer Teten gegen einander vergrößern.

11. R e g e l.

Haben zwei Kolonnen einen Weg zu nehmen, so gehen sie neben einander auf demselben hin, und die eine deployirt rechts, die andere links, beide nach dem Flügel hin, wo sie stehen soll.

12. R e g e l.

Wenn zum Deployiren nach einer andern Gegend hin aus einer Linie eine geschlossene Kolonne formirt werden soll, so können die Züge durch Benutzung der Flankenmärsche und Kontremärsche nach jeder beliebigen Ordnung sowohl vor als hinter einander, mit der Fronte vor- oder rückwärts gesetzt werden.

B. G r u n d s a t z.

Wenn die neue Fronte in der Nähe der alten, und zwischen beiden freies Terrain liegt, so ist die völlige Brechung der Linie in Kolonnen unnötig, denn diese braucht nur eine Schwenkung zu machen, zu deren Ausführung jedoch ein theilweiser Marsch des Ganzen sehr erleichtert.

b. L e h r s a t z.

Soll die neue Fronte nicht sehr auf einen andern Platz gerückt, sondern bloß gegen den Rücken der alten gewandt seyn, so müssen bei hinlänglicher Zeit die Schlachthausen wo möglich in ihrer ersten Folge und Ordnung wieder aufgestellt werden.

1. R e g e l.

Eine kleine Linie kann am leichtesten ihre Fronte gegen den Rücken wenden, wenn sie um ihre Axe mit zusammen hängenden Flügeln schwenkt, wobei ein Flügel vor und nach der Schwenkung Kehrt macht, und an den andern vorrückt.

2. R e g e l.

Ist für einen kleinen Schlachthausen zur Axsenschwenkung kein Platz da, so wird er zur förmlich halben Schwenkung noch mehr fehlen, welche über dies die Linie nachher seitwärts stellt; — in diesem Falle

und wenn die Linie lang ist, erwählt man den Kontremarsch mit Zügen, der bei kleinen Linien auch mit Rotten geschehen kann.

3. R e g e l.

Um diese Bewegung möglichst abzukürzen, so muß sie um die Mitte der Linie geschehen, indem der eine Flügel hinter, der andere vor der Fronte marschirt, beide aber den abfallenden Kontremarsch machen, indem die Züge oder Rotten so lange mit der Wendung warten, bis die nächsten nach den Flügel hin vorbei sind.

4. R e g e l.

Will man die Linien zwar verkehren, aber zugleich mehr seitwärts, auch wohl unter einen Winkel mit der ersten Position aufstellen, so läßt man um einen Flügel, oder einen nahe daran liegenden Punkt den abfallenden Kontremarsch machen, und leitet die vorderen Abtheilungen gleich in die Richtung, welche die neue Linie haben soll.

5. R e g e l.

Wenn ein Korps auf mehreren Linien steht, die den Kontremarsch machen sollen, so kann dieß entweder geschehen, indem eine um die andere gleich in ihre neue Stelle kontremarschirt, oder indem jede Linie auf der Stelle für sich den Kontremarsch macht, und die Linien sich entweder vor oder nach dem Kontremarsch auf ihre neue Stelle durch einander ziehen.

6. R e g e l.

Wenn die Zeit diese Bewegungen in Gegenwart des Feindes nicht erlaubt, so ist es am besten, die Fronte bloß durch ein Kehrt, oder durch eine bloße Herumwerfung der Bataillons oder höchstens der Brigaden, zu wenden, und bei mehrern Linien dieselben durchziehen zu lassen; indem gute Truppen stets an ein Gefecht mit verkehrter Fronte gewöhnt seyn müssen.

b. L e h r s a t z.

Wenn die neue Fronte mit der alten einen Winkel machen soll, so muß durch eine allgemeine Schwengung der letztern, welche man dabei in mehrere Abtheilungen bricht, um den Marsch und die Direktion in der Bewegung zu erleichtern, — dieselbe erreicht werden.

1. R e g e l.

In der Nähe des Feindes kann die Schwengung nur wenige Grade betragen. Alle Abtheilungen schwenken also den Winkel der neuen Fronte auf ihrer Stelle, und ziehen sich nun an die Flanke der vorstehenden Abtheilung in's neue Alignement hinein. — Dies ist bei der Kavallerie überhaupt die beste Methode.

2. R e g e l.

Steht der Feind so nahe, daß überhaupt keine Brechung der Linie rathsam ist, und wäre also der Winkel nicht groß, so muß man die Schwengung im Ganzen versuchen, oder doch wenigstens die Abtheilungen des vorigen Manövers sehr groß machen.

3. Regel.

Steht der Feind hinlänglich entfernt, und beträgt der Winkel nicht über 90 Grade, so läßt man die feststehende Abtheilung den ganzen Winkel, die zweite aber so weit schwenken, daß ihre schwenkende Flanke auf den geschwenkten Flügel der ersten Abtheilung gerichtet steht. Alle folgende Abtheilungen setzen sich parallel mit der zweiten, und nun marschiren alle bis in das neue Alignement aus der Flanke, in das sie dann einschwenken, während sich die Flügelabtheilung, um der zweiten die Schwenkung möglich zu machen, aus der Flanke von ihrem Platze weg gezogen hat.

4. Regel.

Dies Manöver wird am leichtesten, wenn der zu schwenkende Winkel 60 Grade beträgt. Indessen läßt sich auch jede Frontveränderung so bewirken, daß die Abtheilungen auf der Stelle den halben Winkel schwenken, hinter einander in das neue Alignement gehen, und dieses nun nach Schwenkung der andern Hälfte des Winkels erreichen. — Doch muß jede Abtheilung hier, so wie bei den vorigen Bewegungen, nach der Schwenkung noch um ihre Tiefe vorrücken, sonst steht sie der folgenden im Wege.

5. Regel.

Beträgt der zu schwenkende Winkel über 90 Grad, so läßt sich eine lange Linie auf keine Weise leichter herum werfen, als daß man dieselbe in Kolonnen

bricht, diese als die Abtheilungen bei den vorigen Bewegungen ansieht, sie so in's neue Alignement bringt, und dann durch den indirekten oder direkten Aufmarsch aus's neue formirt.

7. Regel.

Soll die Bewegung um einen Punkt in der Linie ausgeführt werden, so macht der eine Flügel erst ein Kehrt, und beide Flügel führen nun die Bewegung auf gleiche Art nach den entgegengesetzten Flanken hinaus, worauf der eine Flügel wieder ein Kehrt macht.

8. Regel.

Man kann durch Anwendung dieser Manöver sowohl gegen beide Seiten im Rücken, als auch in einer vorwärts zur Seite liegenden Parallele oder auch inklinirenden Linie, die neue Fronte aufstellen; doch sind für diese Fälle vorzüglich nur die 3te und 4te Regel brauchbar.

9. Regel.

Wenn mehrere Linien um einen Flügel schwenken sollen, und der Winkel ist unter 45 Grad, so geschieht die Wendung jeder Linie durch Nutzung obiger Regeln, worauf die gehörige Distanz und gegenseitige Flügelrichtung der Treffen durch den Vor- und Flankenmarsch wieder leicht gewonnen werden muß.

10. R e g e l.

Ist der Winkel 45 Grad, so zieht sich vorher die zweite Linie $\frac{1}{2}$ Treffendistanz, bei 60 Grad $\frac{2}{3}$ derselben, und bei 90 Grad die ganze Distanz gegen den schwenkenden Flügel im Flankenmarsche, worauf jede Linie ihre Wendung macht, und dann durch den Vormarsch wieder die Distanz gewinnt.

11. R e g e l.

Soll die Wendung über 90 Grad betragen, so wechseln die Linien die Plätze, formiren Kolonnen, und entfalten sich hinter einander in der neuen Richtung gegen den schwenkenden Flügel zu, durch das indirekte Deployement.

12. R e g e l.

Wird der Drehpunkt in der Linie gegeben, so ziehen sich die Linien vorher nach den Schwenkungswinkeln zur Seite, lassen dann die Flügel, welche zurück müssen, kehrt machen, und dann jeden nach obigen Regeln, aber gegen die entgegengesetzten Flanken die Bewegung ausführen; worauf ein neuer Flankenmarsch die Treffen wieder hinter einander bringt.

13. R e g e l.

Soll die neue Fronte rückwärts zur Seite formirt werden, so machen die Treffen, sobald die Bewegung um einen Flügel geschieht, zur Anwendung der obigen Regeln, vorher bloß kehrt, und lassen sich dann ent-

weder durch einander, oder um einander im Contre, marsch herführen.

14. R e g e l.

Wenn zwei Treffen durch einander rücken sollen, so geht das zweite bis auf 30 Schritte an das erste, worauf dieses sich durch den Flankenmarsch in Züge bricht und zugleich durch die denselben gegen über stehenden geöffneten Rotten des zweiten hinter dessen Front geht, um daselbst durch ein Einschwenken sich wieder zu formiren. Man kann auch in einem Treffen die geraden, im andern die ungeraden Rotten doubliren lassen, und so in oder durch einander rücken.

c. L e h r s a t z.

Wenn man aus einer Schlachtordnung in die andere übergehen soll, so muß während der Bewegung doch immer ein möglichst großer Theil in Gefechtsordnung erhalten werden.

1. R e g e l.

Wenn einem Schlachthaufen umringende Gefahr droht, so müssen geschlossene Stellungen formirt werden, wovon aber jeder nur höchstens 1200 Mann Infanterie enthalten darf. Ein Viertel der Linie bleibt in der Mitte stehen, und die Flügel klappen sich zur Bildung des Vierecks hinten durch Schwenkungen oder durch den Rottenaufmarsch zusammen.

2. Regel.

Soll man eine geschlossene Angriffskolonne aus der Linie formiren, so ployiren sich die vier mittelsten Züge hinter dem und vor dem 4ten Zug, die beiden Flügelzüge jeder Seite machen mit verkehrter Fronte eine 4tel Schwenkung gegen einander, und stoßen hinter dem Kopfe der Kolonne durchs Ziehen so zusammen, wie sie stehen, worauf sie gegen die Marschseite in der Flanke eine Wendung machen.

3. Regel.

Aus dieser geschlossenen Angriffskolonne entwickelt sich durch die entgegengesetzten Bewegungen die Linie aufs neue. Beim Durchbruch selbst aber entblößen sich nur, während des Vorrückens des Kopfes, die innern Flanken durch den Flankenmarsch, und schließen sich durch ein Halt Front! zur völligen Ueberflügelung des Feindes an die, seine geöffneten Schwächen schon mit dem Bayonette anfallenden, äußern Flanken.

4. Regel.

Um aus dem Quarrce diese Angriffskolonne zu formiren, brauchen die Abtheilungen 3, 5 und 6 durch den Flankenmarsch erstere vor, letztere hinter die feststehende 4te Abtheilung sich zu setzen, während 2 und 7 gegen einander einwärts, und 1 und 8 im Flankenmarsche mit entgegengesetzten Flügeln sich auswärts um dieselben ziehen.

5. R e g e l.

Wenn aus einer Angriffscolonne das Quarree formirt werden soll, so kann dies entweder durch die der vorigen Regel gerade entgegengesetzte Bewegung, oder dadurch geschehen, daß die Abtheilungen 5 und 6 zwischen denen sich öffnenden Flanken rückwärts gehen, um die hintere Oeffnung zwischen denselben zu schließen. Dieses Quarree hat dann 6 Glieder.

6. R e g e l.

Wenn ein Quarree marschirt, so geht die vordere und hintere Seite gerade aus, die beiden Flanken schwenken aber mit Sections zurück in's Quarree, und schließen beim Marsche bequem auf. Eine Schwanzung dieser Sections vorwärts schließt das Viereck auf's neue zum Halt.

7. R e g e l.

Wenn ein Viereck sich schwenken soll, so muß stets die lange Seite desselben als Fronte angenommen, und die Flanken im Marsche perpendicular hinter derselben, die Rückseite aber gleichmäßig zwischen den Flanken zu deren Verbindung hinter der Vorderseite erhalten werden.

8. R e g e l.

Ist der zu schwenkende Winkel gegen 45 Grad groß, so rückt jede Seite um $\frac{1}{3}$ ihrer Fronte auswärts vor, indessen die Ecktheile zur Deckung der dasigen

Deffilungen an der Ecke an einander schwenken, und nachher durch Auseinanderziehung des Quarrees in die Linien gehen. Das Viereck bildet sich darauf nach dem Vorrücken der Seiten und einem Kehrt derselben durch einwärts gehende Schwenkung ihrer Hälften mit einem Winkel von 45 Grad.

9. Regel.

Beträgt die Wendung über 45 Grad, so macht man den Winkel bis an diese Größe auf die letztere, den Ueberschuß aber auf die erstere Methode.

10. Regel.

Wenn eine Linie durch ein Defilee sich zurückziehen soll, so müssen beide Flügel hinterwärts abfallen, entweder durch den Contremarsch mit Rotten, Sectionen oder Zügen, zusammen stoßen, und so bis nach der Mitte hin die ganze Linie mit ihren Hälften zusammengeklappt über das Defilee hinziehen, auf dessen anderer Seite die Linie, durch das Wiederauseinandergehen der Flügel, aufs neue formirt wird.

11. Regel.

Die Breite des Defilees bestimmt, ob diese Bewegung mit Rotten, Zügen oder Divisionen gemacht werden kann. Je größer die Abtheilungen sind, je eher ist man wieder formirt.

12. Regel.

Wenn ein Quaree durch ein Defilee gehen soll, *

so müssen sich die von der Front demselben überstehenden Theile durch das Ployiren mit Sections hinterziehen, die Flanken rücken zusammen, und die überstehenden Theile der Hinterseite ployiren sich hinter die Flanken. Jenseits rückt alles nach und nach wieder in seine Stelle.

13. R e g e l.

Bei langen Vierecken muß die schmale Seite wo möglich vorne seyn.

14. R e g e l.

Da das Ziehen der Vorderseite nichts schadet, wenn das Viereck einmal bis dicht vor das Defilee hingerückt ist, so muß dieselbe, um gleichmäßige Flanken zu erhalten, stets aus der Mitte zuerst durch das Defilee gehen, und ihre Flügel nach sich ziehen.

15. R e g e l.

Da es ein entscheidendes Mittel zum Siege ist, wenn eine Linie die andere mit einem hinlanglichen Theile überflügelt, so muß man die dies erreichende Flankenbewegung wo möglich durch Erhöhungen verbessern, und sie stets gegen einen Punkt richten, der in der Verlängerung der feindlichen Fronte unserm Flügel näher als dem feindlichen liegt.

16. R e g e l.

Wenn das feindliche Corps die überflügelnde Bewegung anhebt, und man kann ihr in dem entscheidenden

den Punkte nicht zuborkommen, so muß der bedrohte Flügel sich zurück wenden.

17. R e g e l.

Ein schwächeres Heer kann sich nie besser gegen die Ueberflügelung schützen, als durch stete Erhaltung der schrägen Linie, die man durch Eschelons doch gegen die Flanke führen kann.

18. R e g e l.

Man muß auf den bedrohten oder manövrirenden Flügel stets die schnellste Truppenart stellen, aber ihre Verbindung mit der Linie sichern.

Die Gefechtslehre.

Erster Abschnitt.

Allgemeine Grund- und Lehrsätze der Gefechtslehre.

I. Hauptgrundsatz.

Alle Schießwaffen müssen nur dann und plötzlich angewandt werden, wenn der zu zernichtende Gegenstand sich in der entscheidenden Schußweite befindet.

A. Grundsatz.

Man muß den Kern- oder höchstens den Visierschuß der Geschütze als die entscheidende Ausdehnung ihrer Wirkung ansehen, und eine schnelle Benützung desselben bewirken.

a. L e h r s a t z.

Die Länge des Kernschußes richtet sich nach der Größe des Geschützkalibers, und ein über die Gesichtsbreite tragender, oder bei kleinerer Schußweite dennoch schon unbehüllicher Kaliber ist zum Kriege unnütz.

1. R e g e l.

Die zum Feldgebrauche besten Schießgewehre sind also 12, 6 und 3 pfündige Kanonen, 7 pfündige Haubizen, 1 $\frac{1}{2}$ löthige Gewehre und solche oder 1 löthige Pistolen.

2. R e g e l.

Man muß im Wisirschuß den 12 Pfänder und bei 10 bis 15 Grad Elevation die Haubize erst bei 2000 Schritte Entfernung vom Feinde zu wirken anfangen lassen.

3. R e g e l.

Man muß mit dem 6 Pfänder auf 1200 und mit dem 3 Pfänder auf 800 bis 900 Schritte zu wirken beginnen.

4. R e g e l.

Man muß bei allen diesen Geschützen auf die Hälfte der hier angegebenen Weiten mit Kartetschen feuern.

5. R e g e l.

Wiß auf Vergrößerung des Wisirschußes mit seinem

3theil oder seiner Hälfte läßt sich einige Wirkung des Bogen- oder Nicoschett-Schusses erwarten.

6. R e g e l.

Mit einer größern Senkung als 10 Grad wird ein Geschütz keine hinlängliche Wirkung äußern.

7. R e g e l.

Die Infanterie muß wohl nie über 300 Schritte vom Feinde entfernt das Feuer beginnen, denn nur auf 100 Schritte trifft erst etwa die Hälfte der Kugeln.

8. R e g e l.

Die Infanterie muß stets auf halben Mann bei 300 Schritte Entfernung, auf die Knie bei 200, - und gegen die Erde oder auf die Hüfte bei 100 Schritte Entfernung zielen.

9. R e g e l.

Die Infanterie muß bei 100 Schritte Entfernung 2 Kugeln laden, dann treffen fast so viel Schüsse, als Leute feuern.

10. R e g e l.

Man muß mit dem Karabiner auf 100 bis 150 Schritte, mit der Pistole nicht über 50 bis 80 Schritte feuern, und auf der Hälfte dieser Weiten mit durchgehackten Kugeln laden.

b. L e h r s a t z.

Die Anstellung der Leute zum Gebrauch der Ge-

schüße muß so seyn, daß das Feuer möglichst beschleunigt und gesichert wird.

1. R e g e l.

Die kleinen Gewehre müssen an der linken Seite der Leute gerragen, und zur Ladung vor dem linken Knie am Leibe hinab gehalten werden, damit die rechte Hand zur Ergreifung und Oeffnung der Patrone, und zur Regierung des Ladestockes frei bleibt.

2. R e g e l.

Man muß die Kolbe des Gewehrs beim Anschlage gegen die rechte Schulter legen, während die linke Hand den Schwerpunkt des Gewehrs unterstützt, die rechte zum Abfeuern am Schlosse in der Dämmung bereit liegt, und beide mit der Wendung des Leibes dem Gewehre die gehörige Richtung geben.

3. R e g e l.

Zur gehörigen Bestimmung dieser Richtung wird die Backe an die Kolbe gelegt, damit das Auge in die Linie des Visirs und Korns auf den zu treffenden Gegenstand treten kann.

4. R e g e l.

Weil das vorne überhängende Gewehr den Schwerpunkt des Soldaten, so wie seine gerade Stellung verrückt, so muß er beim Anschlage den rechten Fuß fast 1 Schritt zurück setzen, den Unterleib einziehen, die Brust vorlegen, und durch Zurückwendung der rechten

Schulter eine Art Rechtswendung mit dem Oberleibe machen.

5. R e g e l.

Diese Wendung des Oberleibes muß im Allgemeinen auch beobachtet werden, wenn der Feuernde auf den Knien oder ganz auf der Erde liegt, oder in der Höhe steht, nur daß im letztern Falle das Gewehr mehr gesenkt wird.

6. R e g e l.

Wenn drei hinter einander stehende Glieder zugleich feuern sollen, so muß das vordere sich auf das rechte Knie niederlassen, die beiden hintern aber, zum bequemen Anschlage durch die Intervallen, 1 Schritt rechts über das vor ihnen stehende übertreten.

7. R e g e l.

Da das Niedersinken eine höchst gefährliche Sache, besonders beim Angreifen ist, so muß man lieber, bei den jetzigen nur im Stehen gut zu ladenden Gewehren, bloß zwei Glieder zugleich feuern lassen.

8. R e g e l.

Von einem auf diese Art zur bequemsten Ladung geordneten stehenden Haufen kann man in jeder Minute etwa 4 bis 5 gut gezielte Schüsse, von einem liegenden oder sich bückenden Manne, aber nur höchstens 2 bis 3 solcher Schüsse verlangen.

9. R e g e l.

Der reitende Schütze kann, wegen des Unbequemen der Ladung und der nöthigen Regierung seines Pferdes, in einer Minute höchstens 3 bis 4 mal gut gezielt mit einer Pistole oder dem Karabiner abfeuern.

10. R e g e l.

Er muß wo möglich die Pistole oder den Karabiner mit steifem rechten Arme anschlagen, und auch so, nachdem das Auge die Richtung gegeben hat, abfeuern.

11. R e g e l.

Da das Schießgewehr dem Reuter nur zum einzelnen Gefechte und zum Uvertissement dienen soll, so muß es sich ohne den Gebrauch seiner Hände an seinem oder des Pferdes Körper tragen lassen, damit diese zur Regierung des Pferdes und Säbels frei bleiben.

12. R e g e l.

Die zum kleinen Gewehre nöthige Munition muß dem Manne zur Tragung auf dem Kreuze angebracht seyn, weil sie da mit der rechten Hand leicht zu erlangen, und der Stellung so wie der Bewegung am wenigsten beschwerlich ist.

13. R e g e l.

Die zur unmittelbaren Bedienung eines Geschützes nöthigen 6 Mann werden so angestellt, daß einer

rechts hinter dem Rade das Abfeuern und die Lunte, der zweite links hinter dem Rade die Richtung und Stoppen-Einfegung, der dritte, rechts vor dem Rade, das Auswischen und Ansetzen des Ladestocks, der vierte, links vor dem Rade, die Einfegung der Patrone, der fünfte, dem zweiten zur Seite, die Hinzureichung der Munition, der sechste, in den Räumen, die Wendung des Stücks nach Angabe des zweiten, und die Erhaltung einer Reserve-Lunte besorgt.

14. R e g e l.

Die beiden hinter den Rädern stehenden Kanonire müssen während dem Geschäfte der beiden vordern das Zündloch reinigen und zuhalten, und nur nach Vollendung der Ladung ihre Geschäfte anfangen.

15. R e g e l.

Der Kommandeur des Stücks giebt die einzuladende Munition, die Richtung und das Wort zum Feuer, welches aber nie eher erfolgen darf, bis er sieht, daß alle Kanonire außer den ersten ihre Geschäfte vollendet haben.

16. R e g e l.

Da einige dieser Geschäfte ungleich angreifender als die andern sind, so müssen die Leute nach einiger Zeit ihre Stellen wechseln, und die vordern Kanonire zu den hintern genommen werden, nur muß bei der Action der 2te nie wechseln, weil dieser desto besser das

Geschütz kennen wird, und von ihm der größte Effect mit abhängt.

17. R e g e l.

In den Munitionskasten eines jeden Geschützes müssen sich wo möglich 6 Kugel- und 6 Kartetschen-Schüsse zum überraschenden Gesechte befinden, und die Munitionswagen müssen nicht über 50 Schritte zurück stehen.

18. R e g e l.

Man kann von einer Kanone in der Minute nicht mehr als 6, von der Haubitze 3 gute Schüsse verlangen.

19. R e g e l.

Im nahen Gesechte wird das Feldgeschütz durch Menschen gezogen, und da erfordert der 3 Pfänder 6, der 6 Pfänder 8, die Haubitze auch 8, und der 12 Pfänder 16 Zieher, welche sich an die Axen der Geschütze hängen, und beim Avanciren die Leiden an der Mündung stehenden Leute mit zur Verstärkung nehmen.

20. R e g e l.

Soll die Artillerie durch Pferde bewegt werden, so bedarf der 3 Pfänder und 6 Pfänder, so wie die Haubitze mit der Proge 4, der 12 Pfänder 8 Pferde. Die Hälfte dieser Pferde folgt dem Geschütz mit der Proge, die andere Hälfte bewegt es vor oder zurück mit der Prolonge, welche beim Feuern im Avanciren

ausgehängt wird, worauf die Pferde schnell hinter das Stück gehen, und zur erneuerten Bewegung eben so schnell wieder vorkommen.

21. R e g e l.

Beim völligen Rückzuge und bei Zurücklegung langer Distanzen proßt man auf, beim Gefechte muß aber außer dem feindlichen Schusse, also auf 2000 bis 2500 Schritte abgeproßt werden.

22. R e g e l.

Bei der geschwinden Artillerie sind zur Leitung des Stücks an der Prolonge noch 2 Pferde mehr, und die 3 Reitpferde der drei an jeder Seite stehenden Kanonire müssen von der Proße her gleich durch die zu Pferde bleibenden 7ten und 8ten Kanonire herbeigeführt werden. Diese Reuter sind mit Leinen versehen, um im Nothfalle sich mit vorhängen zu können.

B. G r u n d s a t z.

Man muß einen durchs Feuern fechtenden Schlachthaufen nie ganz in irgend einem Augenblicke von seiner Feuerkraft entblößen, sondern zur entscheidenden Ueberraschung des Feindes immer einen Theil derselben in Reserve behalten.

a. L e h r s a t z.

Die feuernde Linie muß Abtheilungen besitzen, welche an sich zur nöthigen Wirkung groß genug sind, und durch Abwechselung ein stetes Feuer unterhalten.

1. R e g e l.

Eine agiren sollende Batterie wird von 2 zu 2 Stück abgetheilt, jede Abtheilung durch einen Offizier befehligt, welcher dahin sieht, daß das eine Stück nie eher feuert, bis das andere wieder geladen hat.

2. R e g e l.

Es ist gut, wenn sich bei einer ansehnlichen Batterie ein oder zwei leichte Stücke befinden, welche zur Flanken- und Rücken-Deckung, so wie auch zum Frontfeuer gegen Gegenstände, die zwar für die Gesamtwirkung der Batterie zu klein sind, aber doch sonst auf irgend eine Art nachtheilig werden können.

3. R e g e l.

Die Kartetschen müssen stets bis zuletzt gespart, zur plötzlichen Entscheidung schnell hinter einander abgeschossen, und dem Feinde damit noch eine gut gerichtete Hauptsalve auf der Weite von 50 Schritten gegeben werden.

4. R e g e l.

Doch muß dies auf keinen Fall der letzte vorrätige Schuß seyn; sondern die Lavetten müssen stets schnell wieder gefüllt, und es müssen dem fliehenden Feinde wenigstens 6 Schuß schnell nachgeschickt werden.

5. R e g e l.

Die Kanonire müssen ihre umgehängten Schießge-

wehre geladen haben, wo möglich nach der letzten Salve der Vertheidigung das Geschütz seitwärts herum werfen, und ihre Gewehre hinter diesem kleinen Schutze auf den ankommenden Feind losdrücken.

6. R e g e l.

Ist aber der Vorspann noch im Stande, und die letzte Salve wirft den Feind nicht zurück, so muß die Batterie ihre Rettung durch ein schnelles Zurückjagen versuchen, wenn keine, den Feind choquirende, Unterstützung herbei kommt.

7. R e g e l.

Bei einem solchen Rückzuge müssen die Reservestücke 50 Schritte zurück auswärts hinter die Flanken postirt seyn, damit sie den nachstürzenden Feind, sobald die Batterie aus ihren Feuerlinien ist, mit ein paar guten Schüssen aufhalten und schwächen können.

8. R e g e l.

Ist ein nöthiger Rückzug schon bei größerer Weite voraus zu sehen, so weicht die Batterie en Echequier so zurück, daß die weichenden Stücke sich stets 50 bis 80 Schritte hinter den so lange abwechselnd feuernden vordern Rücken setzen.

9. R e g e l.

Bei dem Angriffe einer feindlichen Stellung bleiben die Batterien auf 200 bis 300 Schritte vom Feinde stehen, nehmen eine gute einwärts gehende Stel-

lung, laden, und erwarten so unsern Sieg oder Rückzug, um bei erstem schnell vorzugehen, und dem Feinde die Salve nachzusenden, bei letztem aber die Deckung durch kreuzendes Feuer zu gewähren.

10. R e g e l.

Ein zusammenstehender zum Feuern bestimmter Schlachthausen muß, wenn er auf der Stelle, zur Unterhaltung oder gegen Kavallerie feuern soll, seine Fronte in 8 Theile markiren, und zwei neben einander stehende sich immer, unbekümmert der andern, das Feuer abnehmen lassen.

11. R e g e l.

Man muß zur Deckung der Flanken und Zwischenräume die stets zum Feuern fertigen Scharfschützen dahinter postiren, und durch diese nur diejenigen Feinde beschießen, welche zwar gefährlich, aber zur Wirkung des Ganzen nicht groß genug sind.

12. R e g e l.

Bei einem großen entscheidende Wirkung leistenden Angriffe oder Widerstande muß man stets mit ganzen oder halben Bataillonen in den abwechselnden Divisionen oder halben Divisionen feuern.

13. R e g e l.

Sowohl beim Avanciren als beim Retiriren muß man nur alle 40 bis 50 Schritt eins der obigen Feuer geben, wenn nicht die schnelle Abwendung einer plötzlichen Gefahr eine Salve nöthig macht.

14. R e g e l.

Man muß nur immer in großer Nähe des Feindes zwei Glieder feuern lassen, und das Feuer des dritten Gliedes zur Reserve für die Entscheidung des Schoß aufsparen.

15. R e g e l.

Bei einem zerstreuet feuernden Schlachthausen, müssen die hinter einander stehenden Leute der beiden aus einander gezogenen Glieder stets ihre Plätze wechseln, so daß der im zweiten Gliede stehende ladet, wenn der vordere feuert.

16. R e g e l.

Es müssen sich stets hinter einem zerstreuet feuernden Schlachthausen einige eben so starke geschlossene Häufen 100 bis 200 Schritte entfernt befinden, um zum Soutien und zur Entscheidung zu dienen.

b. L e h r s a t z.

Man muß die Streitkräfte, welche das Schießgewehr uns giebt, wo möglich nach Verhältniß der Stärke und Größe der Gegenstände wirksam machen, die zum Ziele dienen.

1. R e g e l.

Aus diesem Grunde ist es am vortheilhaftesten, gegen feindliche Kolonnen mit Kugelschüssen die Artillerie feuern zu lassen.

2. R e g e l.

Gegen ausgebehnte Schlachtlinien, oder dicht zusammen stehende Kolonnen braucht man die Kartetschen.

3. R e g e l.

Vorzüglich gegen Reiterei, aber auch gegen Kolonnen, können die ricochetirenden Granaden von der entscheidendsten Wirkung seyn; indem sie durch ihr Heranhüpfen große Furcht, und durch das Zerspringen wohl mehr Unordnung als Schaden erzeugen, dies aber schon hinreicht, den erwähnten Schlachthausen, ihrer Natur nach, die Wirkungskraft zu nehmen.

4. R e g e l.

Gegen Befestigungen und Gebäude muß man die Kugelschüsse und Haubißgranaden nicht über 500 bis 600 Schritte Entfernung; gegen Magazine, hölzerne Brücken oder Schiffe, wenn Zeit da ist, auch die glühenden Kugeln gebrauchen.

5. R e g e l.

Die Infanterie muß mit ihrem Feuern der feindlichen geschlossenen Infanterie wo möglich zuvorkommen, und dies besonders bei der letzten Hauptsalve auf 40 bis 50 Schritte.

6. R e g e l.

Zerstreute feindliche Schützen oder Kavallerieplänker, läßt sie nur durch ihre eigenen auf den Flan-

ten und vor der Fronte hin verbreiteten Scharfschützen bekämpfen, und hält sich selbst möglichst aus dem Schusse, bis das feindliche Hauptkorps anrückt.

7. R e g e l.

Wenn Infanterie zur Vertheidigung einer sie bedeckenden erhabenen Befestigungslinie aufgestellt ist, so zieht sich das 3te Glied als Reserve 50 bis 60 Schritte ganz von den beiden vordern Gliedern ab, welche eben so weit von dem Hindernisse abrücken, wenn es nicht eine Brustwehr ist, an der sie nothwendig stehen bleiben.

8. R e g e l.

Jedes erhabene Hinderniß wird durch das abwechselnde Platonfeuer in einer Division vertheidigt, bis der Feind auf 100 Schritte heran ist, dann nimmt man die 50 Schritte zurückgezogene Stellung, und giebt ihm in dem Augenblicke mit 2 Gliedern eine Generalsalve, wo er in Unordnung das Hinderniß übersteigen will. Bei einer Brustwehr giebt man indessen diese Salve auch auf dem Banket.

9. R e g e l.

Wenn Infanterie gegen Reiterei feuern soll, so muß sie sich nie das Feuer ganz ablocken lassen, und da die Reiterei selten mit geschlossener Ordnung die ganze Linie der Infanterie angreifen wird, so müssen nur diejenigen Abtheilungen derselben im abwechselnden

Feuer bleiben, gegen die besonders die Reuter anzusprengen.

10. R e g e l.

Soll Reuterei durch ihr Schießgewehr fechten, so darf dies nicht anders in großen Haufen geschehen, als wenn sie in ein durchschnittenes Terrain gedrängt ist, und sie sich hier ihrer Chockkraft nicht bedienen kann, sondern als Infanterie agiren muß, wo das obige anzuwenden ist; — oder wenn sie sich in einem auf den Flanken sicher geschlossenen Raume, und 100 Schritte hinter einem, die geschlossene Ordnung des Feindes brechenden, Hindernisse befindet. Wenn alsdann dieser Feind, der schon von dem Hindernisse selbst aus durch einzelne Schüßen in der Entfernung beschossen ist, das Hinderniß eben passiert, so giebt man ihm eine Generalsalve, und wirft ihn schnell durch einen plötzlichen Choc über den Haufen.

II. H a u p t g r u n d s a z.

Der Choc der Truppen, d. h. der Gebrauch ihrer Stoßwaffen, muß stets, wenn der Feind Stand hält, das Gefecht entscheiden, daher unvermuthet, im Augenblick des feindlichen Wankens oder des Ausbruchs seiner, durch Hindernisse und durch unser Feuer hervorgebrachten Unordnung, und mit hinlänglicher Kraft erfolgen.

A. G r u n d s a t z.

Man muß die zum Choc bestimmten Truppen wo möglich bis zur Entscheidung verstecken, oder ihnen doch bis dahin eine Anordnung geben, welche die feindliche Geschüßwirkung möglichst verkleinert.

a. L e h r s a t z.

Man muß die Kavallerie oder die zum Choc bestimmte Infanterie in das 2te Treffen oder hinter Erhöhungen stellen, welche im entscheidenden Augenblicke leicht umgangen werden können.

1. R e g e l.

Das erste Treffen mag nun aus Infanterie oder Artillerie bestehen, so muß es vor dem Chocke des 2ten möglichst nahe an den Feind rücken, hier ihn etwa auf 100 bis 150 Schritte noch durch einige Salven schwächen, während das zweite Treffen nun in der gehörigen Ordnung bis an das erstere ganz nahe heran rückt, und dann durch die darin sich schnell öffnenden Intervallen den Feind anfällt.

2. R e g e l.

Wenn das erste Treffen durch Artillerie, das zweite durch Kavallerie gebildet wird, so würde beim geraden Vorjagen die Ordnung der letztern gebrochen, sie muß sich also um die Flügel der Batterie theilen, oder diese muß einige große Intervallen bilden.

3. R e g e l.

Zum Choc selbst formirt das zweite Treffen, sey es Infanterie oder Kavallerie, die Kolonne, welche sich beim Durchbruch zum Flankiren des Feindes entwickelt, — und die vom Chocke des schnell nachfolgenden ersten Treffens in seiner ausgedehnten Ordnung unterstützt wird.

4. R e g e l.

Wenn der Feind hinlänglich geschwächt, und nun leicht über den Haufen zu werfen ist, so bleibt das zweite Treffen zur Reserve, und das erstere führt gleich in der ausgedehnten Stellordnung den entscheidenden Choc aus.

5. R e g e l.

Chockirt Reuterei gegen irgend eine Truppenlinie, der die Flanke abzugewinnen steht, so müssen sich gleich hinter den Flügeln Abtheilungen befinden, welche sich im entscheidenden Augenblicke vorschwenken und in die feindlichen Flanken werfen.

6. R e g e l.

Man muß die Reuterei in solchen Fällen beim Anfang des Trabs sich gegen die feindliche Flanke ziehen lassen, welches aus der Entfernung schwer zu bemerken steht, besonders wenn man in den verlassenen Raum einige Trupps rücken läßt.

b. L e h r s a t z.

Die zum Choc bestimmten Truppen müssen auch an sich, bis zum entscheidenden Augenblicke, eine Anordnung beobachten, welche die Wirkung des feindlichen Feuers möglichst verkleinert, die aber auch schnell den Sieg entscheiden kann.

1. R e g e l.

Man muß mit Reuterei eine geschlossene oder etwas bedeckt stehende Infanterie erst bei der in derselben entstehenden Unordnung, oder wenn das Feuer durch Plänker und kleine ansprengende Trupps abgelockt ist, angreifen.

2. R e g e l.

Das zweite, zum Choc bestimmte, Treffen muß bis zum Augenblicke des Angriffs selbst die ausgedehnte Stellung behalten, und die Kolonne, wenn eine solche zum Durchbruche nöthig wird, verdeckt nahe vor dem Feinde bilden.

3. R e g e l.

Die hervorgehenden Theile der feindlichen Stellung oder ihre Flügel müssen zu den mit Eschelons zu bestürmenden Angriffspunkten gewählt werden, oder man muß mit 2 halb vollen Linien, die sich auf 50 bis 100 Schritte folgen, attaquiren, durch die erstere den Feind erschüttern, durch die zweite ihn sprengen.

4. R e g e l.

Wenn ein Haufen Infanterie oder Reuterei hohlrirt, so müssen die vordern Theile dazu angewiesen seyn, daß sie gleich halb den Feind nach dem Durchbruche verfolgen, halb sich seinem 2ten Treffen entgegen setzen, und dadurch die Bemühungen der hintern Linien decken, welche die geöffneten Flanken der vordern feindlichen Truppen aufrollen.

5. R e g e l.

Mit einem großen Schwarme gut exercirter leichter Reuter darf sich keine geschlossene Kavalleriefronte anders, als durch gute Scharfschützen und mit Trupps unterstützte Plänker, in das Gefecht einlassen, und sie muß überhaupt sich dieser Gefahr bald entziehen.

6. R e g e l.

Hat die Reuterei viele leichte Infanterie um sich, so gilt dasselbe, und nur auf völliger Ebene können die Reutertrupps sich in ihre Vertreibung mit einlassen. Leichte Reuterei greift die geschlossene zuerst mit Trupps und Plänkern, und nach hervorgebrachter Unordnung mit dem in Reserve zurück gehaltenen geschlossenen Haupttrupp an.

7. R e g e l.

Soll Infanterie durch Zufall in einer freien Gegend mit Reuterei in's Gefecht verwickelt werden, so muß sie eine, durch Scharfschützen auf den Ecken und

im Vorrücken gedeckte, geschlossene Kolonne formiren. Zerstreute Infanterie muß sich also aus der Ebene gegen nahe Reiterei schnell zurückziehen, oder sich in eine Kolonne formiren.

B. G r u n d s a t z.

Man muß zur entscheidendsten Wirkung so möglich die Feuer- und Stoßkraft der Truppen mit einander verbinden, und sie nach Maaßgabe des entgegenstehenden Feindes abwechselnd agiren lassen.

a. L e h r s a t z.

Man muß durch die Wirkung des Feuers die Unordnung erzeugen, und durch den plötzlich erfolgenden choc den Sieg entscheiden.

1. R e g e l.

Geräth Infanterie mit Artillerie in's Gefecht, so hat sie große Hoffnung zum Siege, wenn sie die Hälfte ihrer Leute in einigen Haufen außerhalb dem wirkbaren Kanonenschuß so möglich verdeckt stellt, um gegen die etwa vorgehende Reserve des Feindes ein konzentrisches Feuer machen zu können, — die andere Hälfte aber so möglich erhabene Orte suchen, und zerstreuet gegen die Batterie feuern laßt.

2. R e g e l.

Mit der Kavallerie kann gegen Artillerie, so wie

überhaupt eigentlich gegen keine Truppenart, ein Gefecht stehenden Fußes vorfallen, sondern die Reiterei muß angreifen, — und da hat sie gegen Artillerie im Allgemeinen die vorige Regel zu beobachten, sobald sie Zeit und gute Schützen besitzt; fehlt eins, und es ist keine geschlossene feindliche Reiterei zu fürchten, so muß die Batterie mit zerstreuten Gliedern und so angegriffen werden, daß sich plötzlich einige, wo möglich versteckt gewesene, Seitentrupps in die Flanken der Batterie werfen.

3. R e g e l.

Da durch Ausübung der beiden vorigen Regeln der Artillerie entweder das Feuer abgelockt, oder ihre Fähigkeit zum Agiren doch geschwächt werden kann, so würde sie im entscheidendsten Augenblicke des feindlichen Chocs keine Widerstandskraft mehr besitzen; — um sie daher gegen den stürmenden Feind zu erhalten, muß sie entweder hinter ganz ungangbarem Terrain stehen, oder eine hinlängliche zum schnellen Choc stets bereite Reserve hinter sich haben.

4. R e g e l.

Wenn Infanterie mit Infanterie in ein wahrscheinlich einige Zeit dauerndes Gefecht verwickelt wird, so besitzt sie zwar in sich selbst die Feuer- und Stoßkraft, allein nach einer langen Anwendung der erstern wird ihr die hinlängliche Wirkung der letztern, gegen einen noch nicht sehr geschwächten Feind, nicht gelin-

— III —

gen; — es ist daher für diesen Fall besser, gleich die zum entscheidenden choc bestimmte Kraft abzusondern, und sie im 2ten Treffen bedeckt zu stellen.

5. R e g e l.

Ist das Infanteriekorps zu dieser Theilung nicht stark genug, und man hat eine große Ebene vor sich, so ist es überhaupt besser, die zum choc bestimmte Reserve aus Kavallerie zusammen, und sie also in's zweite Treffen zu setzen.

6. R e g e l.

Gegen feindliche Artillerie oder geschlossene und starke Infanterie agirt dann das vordere Treffen zerstreuet. In jedem Falle muß man aber suchen die feindliche Artillerie oder Infanterie von ihrer Reuteteils Reserve, durch deren Niederlage, zu isoliren.

b. L e h r s a t z.

Man muß die Feuerkraft der Truppen zur Deckung einer an sich vertheidigungslosen schnellen Bewegung anderer Theile des Korps benutzen.

1. R e g e l.

Wenn daher die feindliche Fronte durch den choc irgend einer Truppenart durchbrochen ist, und von derselben in ihren entblößten Flanken nun aufgestellt wird, so muß sogleich eine andere Abtheilung gegen die feindliche Reserve vorrücken, und, nach der Natur ihrer An-

griffßart, eine Anordnung nehmen, welche den Feind entweder durch die Wirkung des Feuers, oder durch die Furcht vor dem erneuten Choc so lange abhält, bis die entscheidende Besiegung des vordern feindlichen Treffens erfolgt ist.

2. R e g e l.

Zu diesen deckenden Truppenabtheilungen könnte auch wohl sehr gut bediente leichte Artillerie genommen werden, wenn ihr irgend ein etwas sicherer Stand und eine besondere hinlängliche nahe Reserve anzuweisen steht.

3. R e g e l.

Besteht das durchbrochene vordere feindliche Treffen aus Artillerie, so muß man alles anwenden, um dieselbe möglichst schnell gegen ihre Reserve selbst in Wirkung zu setzen, und die stehenden Haufen so lange auf deren Flanken zurückzuziehen.

4. R e g e l.

Um die Wirkung eines jeden Feuers durch Ueberaschung recht entscheidend zu machen, so ist es sehr vortheilhaft, dem bloß mit Choc angreifenden Feind selbst nur eine Linie zuerst vorzusetzen, welche die Entscheidung ebenfalls durch Choc bewirken zu wollen scheint, — und dieselbe auf 150 Schritte Nähe, wenn das zweite Treffen Infanterie, auf 300 Schritte, wenn es Artillerie ist, schnell um die Flügel wegzuziehen, —

dem Feinde das Feuer geben zu lassen, und dann plötzlich wieder mit dem Choc der eben zurück gegangenen Reserven ihn anzufallen.

5. R e g e l.

Wenn ein Korps sich schnell aus einem nachtheiligen Gefechte zurückziehen soll, so müssen von 200 zu 200 Schritten hinter den Flügeln desselben zum vortheilhaftesten kreuzenden Feuer geordnete Infanterie oder Artillerielinien, excentrisch aufgestellt, und in einiger Weite, durch hinlängliche zum Choc bestimmte Reserven, gedeckt seyn.

6. R e g e l.

Da eine sehr große Menge Truppen erforderlich wäre, den Rückzug einer kleinen Anzahl durch stets frische zurückstehende Reserven zu sichern, so ist es hinlänglich, das Ganze in zwei Hälften zu theilen, welche abwechselnd nach einander, und mit Ausübung der vorigen Regeln, die Geschäfte der rückgängigen Bewegung, und der Verteidigung der dieselbe deckenden Posten von Weite zu Weite übernehmen.

Zweiter Abschnitt.

Anwendung der allgemeinen Regeln des Gefechts jeder Truppenart bei dem Gefechte eines kombinierten Korps.

I. Hauptgrundsatz.

Man muß wo möglich den Gebrauch aller Waffen zur schnellsten Entscheidung des Sieges auf eine überraschende Art anwenden.

A. Grundsatz.

Dem Feinde müssen nur wenige Stellen unserer Schlachtordnung zum Angriffe entgegen liegen, und hier muß ihn eine überlegene konzentrische, wo möglich überraschende Feuerkraft empfangen, um schnell die Unordnung zu erzeugen, welche durch den nun erfolgenden Choc der Reserven zur völligen Niederlage wird.

a. Lehrsatz.

Um dem Feinde nur wenige Angriffspunkte entgegenzusetzen, so muß entweder die schräge, die einwärts gebogene oder die Schlachtordnung in drei Korps erwählt werden.

1. R e g e l.

In allen diesen Schlachtordnungen müssen die hervorgehenden Theile als die den Feind zerstörenden Bollwerke einer Festung betrachtet werden; — sie selbst, oder diejenigen nahen Theile, welche sie flankiren und dadurch sichern, bedürfen also der größten Feuerkraft sowohl an Artillerie als Infanterie.

2. R e g e l.

Da aber die Bewachung der Batterien die Schritte der Truppen sehr hemmet, so müssen diejenigen, welche zum Choc bestimmt sind, ganz frei von Artillerie und in den Seiten der Positionsbollwerke so aufgestellt seyn, daß der, vom Feuer in Unordnung gebrachte und retirirende Feind schnell und sicher genug von den choquirenden Truppen erreicht werden kann.

3. R e g e l.

Die vorgeschobenen Stellen der Schlachtordnung müssen also vorzüglich durch zwei Treffen Infanterie als Hauptmasse gebildet, durch den 3ten Theil aller Artillerie vor der Fronte gedeckt, und durch das Dritteil der Reiterei in dritter Linie hinter den Flügeln unterstützt seyn.

4. R e g e l.

Im Allgemeinen ist die Entscheidung der Waffen am größten, wenn man dem Feinde nicht mehr als höchstens drei Angriffspunkte zeigt, aber nach einer

leichten und schnellen Bewegung ihn selbst mit aller Kraft anfallen kann.

b. L e h r s a t z.

Die größtmöglichste Wirkung der Streitkraft wird erhalten, wenn man den Feind wo möglich zum Angriff der stärksten Stellen zwingen, und ihn in der Weite von 150 Schritten selbst angreifen kann.

1. R e g e l.

Um den Feind durch die Mittel der reinen Taktik zum Angriffe der stärksten Stellen zu zwingen, so muß auf eine überraschende Art dem Feinde ein hervorragender Theil seiner Ordnung so umfaßt werden, daß er den Ruin desselben durch unsere konzentrische Wirkung vorausieht, und daher einen unsere Linie sprengen sollenden Angriff versucht.

2. R e g e l.

Den Anfang des Gefechtes müssen also einige Salven gegen die feindlichen Batterien machen, während die den Angriff des Feindes bewirken sollenden Fronten eingenommen sind. Erfolgt der Angriff, so ist das Artilleriefeuer, eben sowohl als beim eigener Angriffe, bloß auf die feindlichen Truppen gerichtet.

3. R e g e l.

Nur wenn der Feind eine feuernde Linie aufgestellt hat, welche unsere vorrückenden Truppen flankiren würde, muß ein Theil unserer Artillerie konzentrisch auf

diese feindliche Feuerkraft wirken. Dasselbe ist der Fall, wenn man ein Defilee forciren will.

4. R e g e l.

Hat der anrückende Feind Kavallerie mit sich, so feuert man in der Nähe mit Kartetschen schnell gegen dieselbe, läßt durch die Scharfschützen die feindlichen Befehlshaber tödten, und beginnt das abwechselnde halbe Bataillonsfeuer, sobald der Feind in die Weite von 300 Schritten tritt.

5. R e g e l.

Nachdem die Artillerie nun noch einige Salven gegeben hat, rückt die Linie davor, giebt dem Feinde bis auf sein Herannahen in die Weite von 50 bis 150 Schritten das Feuer, und stürzt sich selbst, oder im Gefolge der durchgehenden Kolonnen des zweiten Treffens, und der zugleich gegen den feindlichen Flügel ansprengenden Reuterei, mit dem Baponette auf den Feind, der diesem heftigen allgemeinen Chocke nicht widerstehen wird.

6. R e g e l.

Ist der Feind durchbrochen, so werden die Reserven mit einem Theile der Artillerie gleich gegen die zweite Linie des Feindes aufgestellt; die zur Seite stehenden Theile aber feuern excentrisch auf die feindlichen Truppen.

7. R e g e l.

Der plötzliche Durchbruch der anrennenden feindli-

chen Linie muß nicht durch eine Kolonne allein, sondern, wo möglich, von allen geraden Zähen der Bataillons auf der ganzen Angriffsfronte erfolgen.

8. R e g e l.

Fliehet der Feind vor dem Durchbruche, so zieht sich die Linie schnell wieder hinter die im Rücken habende Batterie, welche dem fliehenden Feinde erst einige Salven nachschickt, bevor die Reiterei zum Nachhauen vorsprengt, und durch die geschlossene Infanterie gefolgt wird. — Dasselbe Manövre wird gemacht, wenn der Feind durch die letzte Salve das vorgegangene erste Treffen wirft; es zieht sich dann durch die Artillerie hinter das zweite.

9. R e g e l.

Sprengt der nahe Feind unerwartet mit Kolonnen an, so müssen die davon zu erreichenden Theile des ersten Treffens sogleich zur Deffnung so angewiesen seyn, daß sie excentrisch zurücklaufen, und gegen das zweite Treffen hin Flanken formiren, um die Kolonne durch ein konzentrisches Feuer so lange aufhalten zu können, bis von den noch stehenden vorgeschobenen Theilen des ersten Treffens die Artillerie und Kavallerie zur Abreißung der Kolonne von ihrem Fuße an der feindlichen Hauptlinie gewirkt haben, um sie so isolirt durch konzentrische Wirkung zu zersprengen, oder zu verjagen.

B. G r u n d s a t z.

Man muß wo möglich in jedem Gefechte

dem Feinde einen ihn plötzlich in seiner Schwäche überraschenden Hinterhalt legen.

a. L e h r s a t z.

Die reine Taktik giebt zur Anordnung eines Hinterhaltes kein anderes Mittel, als die für den Augenblick entscheidendste Truppenart, durch eine andere, dem Feinde minder gefährlich scheinende, oder durch eine künstliche Blendung zu verstecken.

1. R e g e l.

Will man also dem Feinde eine Uebermacht an irgend einem Orte plötzlich entgegen stellen, so müssen die Truppen, wenn sie von ihm gesehen werden, entweder durch zweckmäßige Manöver einen kleinen Haufen darstellen, und sich in der entscheidenden Gefechtsweite dennoch schnell und sicher entwickeln können, oder sie müssen durch ein schon aufmarschirtes erstes Treffen ihre Bewegungen verdecken.

2. R e g e l.

Sollen diese Bewegungen durch eine künstliche Blendung verdeckt werden, so kann dies bis in eine ziemliche Nähe vom Feinde entweder durch hölzerne, Soldaten vorstellende Bilder, oder durch einen als Graus gemachten Erdaufwurf erreicht werden.

3. R e g e l.

Will man eine Truppenart durch die andere im Anrücken verstecken, so müssen die Blendungstrup-

pen, die andern, welche, wenn es Reuter sind, absetzen, und ihre Pferde führen, mit einem halben Bierdeckel umfassen.

4. R e g e l.

Da der Choc beim Ueberfalle am schnellsten entscheidet, so muß er auch von den dazu bestimmten Truppen, nach einer oder ein paar Salven der versteckten oder äußern Feuerkraft erfolgen; — doch muß einem vorzüglich mit Artillerie besetzten Theil der feindlichen Fronte nie ein solches Ueberraschungskorps entgegen geführt werden; denn es stände zu leicht zu zersprengen.

5. R e g e l.

Man muß also die Hauptkraft des Verstecks aus einer Truppengattung bilden, welche der entgegen stehenden feindlichen nach einiger Schwächung derselben durch unser Feuer gleich überlegen wird. Hat der Feind Infanterie, so muß unser Inneres Kavallerie, hat der Feind Kavallerie, so muß es Infanterie, bei beiden muß aber etwas Artillerie seyn.

6. R e g e l.

Was die Stärke des Verstecks betrifft, so muß der Feind nicht über 2 Kanonen dagegen in Wirkung setzen können, unsere Umfassung muß aber wenigstens so stark als die entgegen stehenden Feinde seyn, welche uns nach Verlauf der ersten 3 Minuten vom

Choc oder der Weite von 200 Schritten an, angreifen können; der Masse unsers eigentlichen Verstecks muß aber der Feind noch nach 5 bis 10 Minuten nichts gleiches entgegen setzen können.

7. R e g e l.

Eine solche Zusammensetzung ist aber nicht einmal erforderlich, wenn das Innere des Verstecks dem Feinde durch irgend eine Wendung plötzlich die Flanke abgewinnen kann; dann braucht überhaupt die Masse nur den 4ten Theil von der zu betragen, welche der Feind nach 2 Minuten strecksähig entgegen setzen könnte.

8. R e g e l.

Diese zum Ueberfalle bestimmten Truppen müssen 500 Schritte hinter sich ein zweites, ihnen zur Unterstützung und zur Rückzugsdeckung dienendes, Versteck, oder wenn in dieser größern Weite die Aufstellung der Truppen dem Feinde keinen Verdacht giebt, im Gegentheile ihn vielleicht davon ablenkt, — eine eigentlich dem Feinde dargestellte, scheinbar zur Verteidigung eingerichtete Fronte, hinter sich haben.

b. L e h r s a t z.

Die Wirkung des Hinterhaltes muß durch List und Entschlossenheit bis zur möglichsten Entscheidung erhoben werden.

1. R e g e l.

Deshalb ist die Geheimnishaftung des ganzen Ma-

nöthers von der größten Wichtigkeit, und man muß daher dasselbe nie eher, als kurz vor der Ausführung selbst beginnen.

2. R e g e l.

Durch die Bewegungen der Hauptmasse des Korps, besonders an entfernten Stellen, und durch Rückzüge, die gleich in konzentrische Wirkungskreise gegen den vorgehenden Feind verwandelt werden können, muß seine vorzüglichste Kraft und Aufmerksamkeit von dem Ueberfallskorps abgezogen werden.

3. R e g e l.

Es ist daher von größter Wirkung, wenn die Linien des Feindes über die Fronte des Verstecks so hinaus gezogen werden, daß sie derselben die Flanke oder den Rücken bieten, und unser einer Flügel mit dem vorgehenden Versteck schnell eine communicirende exzentrische Fronte gewinnt.

4. R e g e l.

Wird die Absicht des Ueberfallskorps etwas früh entdeckt, während dasselbe schon anrückt, so muß seine Wirkung schnell auf die entscheidendste Art erfolgen. — Geschieht aber die Entdeckung zu früh, so muß die hintere Linie auf eine leichte und sichere Art, den, nun schnell zurückgehenden, Ueberfallshaufen aufnehmen können.

II. Hauptgrundsatz.

Vor dem Gefechte müssen schon alle Anordnungen zur Vergrößerung des Sieges und zur Sicherung eines vielleicht nöthigen Rückzuges, durch die zweckmäßigste gegenseitige Unterstützung aller Waffenarten, getroffen seyn.

A. Grundsatz.

Es müssen Abtheilungen im Korps bestimmt werden, welche den fliehenden Feind auf die bestmögliche Art verfolgen, selbst aber von dem eigenen Hauptkorps gut unterstützt werden können.

a. Lehrsatz.

Man muß den Feind schnell und umringend gegen die Schwächen mit hinlänglicher Macht verfolgen.

1. Regel.

Zum Verfolgen müssen die bis dahin im Rückhalt oder hinter den Intervallen gestandenen leichten Truppen, die Reiterei und die leichte Artillerie genommen werden.

2. Regel.

Das ganze Verfolgungskorps muß, nach Verhältniß der im feindlichen Heere herrschenden Unordnung,

wenigstens so stark seyn, daß es wo möglich eine neue zusammenhängende Position des Feindes verändern, und im Nothfalle seinen ersten wiederholten Angriff aushalten kann.

3. R e g e l.

Bei diesem Verfolgen muß aber selbst die größte Ordnung beobachtet, und ein Zusammenhang in der ganzen Disposition dazu erhalten werden. Aus diesem Grunde muß die Hälfte der zum Verfolgen bestimmten Infanterie geschlossene Korps mit der Hälfte der Artillerie formiren, die Hälfte der Infanterie ist mit $\frac{1}{3}$ der Kavallerie und der Hälfte der Artillerie zerstreuet vor der Fronte, das 2te Drittheil der Reiterei bildet die vordersten Trupps, und das letzte Drittheil ist hinter den Intervallen der geschlossenen Infanteriehaufen.

4. R e g e l.

Um den Feind wo möglich umringend verfolgen zu können, so müssen nach entschiedenem Siege die beiden Hauptkorps der Verfolgung von den Flügeln der Position erst etwas excentrisch, dann aber concentrisch vorrücken, während aus den Fronttheilen der Position ein drittes etwas zurück bleibendes ähnliches Korps zusammenstößt, welches die Verbindung der Flügelskorps, und mit ihnen einen vorrückenden nach dem Feinde geöffneten Halbkreis bildet.

b. E h r s a t z.

Zur bestmöglichen Unterstützung des Verfolgungs-

Korps muß die Armee in gesicherter Ordnung möglichst schnell gegen den Punkt manövriren, wo der feindliche Rückzug am leichtesten zu hemmen ist.

1. R e g e l.

Da der kürzeste Weg nach diesem Punkte am leichtesten zu gewinnen steht, wenn man sich dem Feinde in der nächst daran liegenden Flanke befindet, so muß wo möglich der Hauptangriff gleich gegen dieselbe mit schräger Linie erfolgen.

2. R e g e l.

Sobald die Verfolgung anhebt, ist es dann am besten, man mag nun in 3 Korps oder in zusammenhängender schräger Linie stehen, gegen die Flanke des entscheidenden feindlichen Flügels, mit Beobachtung der gehörigen Distanzen, im Eschelons vorzurücken, und diese Bewegung, wenn der nahe Feind noch zu fürchten ist, mit dem zweiten Treffen unter dem Schutze des ersten zu beginnen.

3. R e g e l.

Stand man in drei Korps, so muß das mittellste mit dem gegen den entscheidenden feindlichen Flügel vorrückenden in schräg zurückgezogener Richtung, das dritte aber excentrisch dem zweiten bis in die Parallele des ersten vorgehoben werden, damit nicht allein die dasigen Verfolgungsgruppen einen nähern Contact haben, sondern man auch noch immer die Mittel besitzt,

die einwärts gehende umringende Fronte gleich wieder zu formiren.

4. R e g e l.

Die Korps der Armee müssen wo möglich 100 bis 2000 Schritte hinter den Intervallen der geschlossenen Haufen der Verfolgungstruppen bleiben, und ihre eigenen Intervallen durch Reiterei und Artillerie sichern.

5. R e g e l.

Wendet sich der Feind zum erneuerten Widerstande, so braucht nur gleich alles Halt zu machen um die vortheilhafteste Position zu besigen. Im Fall dann die Avantkorps den Nachdruck des Feindes nicht mehr gehörig widerstehen können, so weichen sie in, oder hinter die Intervallen und Flügel der Armee zurück, welche sogleich aufs neue die Vortheile der stets erhaltenen Ueberflügelung des Feindes und der exzentrischen Stellung benutzt.

6. R e g e l.

Damit, wenn es etwa dem Feinde unerwartet gelänge, eine unserer Flanken zu gewinnen, kein entscheidender Nachtheil erfolgt, so müssen sich außer den Verfolgungskorps noch zwei Reserven hinter den Hauptintervallen der Linie befinden, welche durch eine leichte Wendung und Schließung ihrer Ordnung bald mit dem Ganzen eine solche sich gegenseitig vertheidigende, und den Feind selbst wieder überflügelnde, Stellung formi-

ren können, daß er sich auf keinen Fall in diese Umringung begeben wird.

7. R e g e l.

Diese zu allen entscheidenden schnellen Entschlüssen unentbehrlichen Reserven müssen aus den bravsten und mehr zum Choc als zum Feuern bestimmten Truppen bestehen, doch aber mit einiger fertigen leichten Artillerie versehen seyn, und ihre Zusammensetzung muß ihnen wenigstens einen Wirkungskreis anweisen, der bis auf 2000 Schritte von dem Rücken der Armee reicht.

8. R e g e l.

Um sowohl die gesammte Kraft zur besten Vertheidigung in der Hauptposition anwenden, als auch gleich die angegebenen Verfolgungsordnungen schnell und sicher annehmen zu können, so müssen die vordern dazu bestimmten Korps gleich als Reserven hinter den Flügeln und den mittlern Intervallen so postirt seyn, daß sie diese Schwächen im Hauptgesechte selbst noch mit decken.

B. G r u n d s a t z.

Man muß beim eigenen Rückzuge dem Feinde stets eine schnell bewegbare ihn umringende Uebermacht entgegen werfen, und ihn stets in der Entfernung von den langsamern Haufen erhalten.

a. L e h r s a t z.

Der Rückzug muß bis auf eine gewisse Weite in

einer gesicherten und möglichst schnellen exzentrischen Bewegung bestehen.

1. R e g e l.

Die zur Verfolgung bestimmten Reserven müssen gleich an 1000 Schritte zurück, und exzentrisch fast eben so weit über die äußersten Flügel hinausgehen, hier ihre Flanken selbst durch die Stellungsmittel sichern, und versteckte Batterien anordnen.

2. R e g e l.

Beim Mangel der Truppen müssen diese Korps durch das zweite Treffen verstärkt werden, zwischen ihnen muß sich aber, 1500 Schritte von dem Hauptkorps ab, ein ähnliches zum Theil geschlossenes, zum Theil sich ausbreitendes Korps leichter Truppen befinden.

3. R e g e l.

Sobald diese Stellungen gewonnen, und dem Feinde noch die letzten Salven von den Mitteltheilen der Armee gegeben sind, so rückt das bisher zur Rückendeckung bestimmte Reservekorps in die Stelle der Mitte, breitet sich um die Armee, zwischen den beiden zurückpostirten Reserveflügelkorps, in einen auswärtsgehenden Bogen aus, und beschäftigt den Feind 12 Minuten mit dem abwechselnden zerstreuten Feuer.

4. R e g e l.

Die Armee weicht unterdessen mit den Flügeln zuerst und so zurück, daß dieselben durch die Intervallen

gehen, welche sich zwischen den Reservcn befinden, und sich 100 Schritte seitwärts zurück dahinter sctzen, während die Mitte der Armee gerade auf die Mittclreserve anrückt, und sich 300 Schritte hinter sie setzt.

5. R e g e l.

Die bis dahin im vordern Zirkel gestandenen Truppen fallen nun schnell einwärts in die Intervallen der Reservcn zurück, und öffnen diesen den Schuß. Man bleibt so einige Minuten, läßt nun das Mittclkorps der Armee in die Linie zurück, die jetzt in den Intervallen der Reservcn gestandenen leichten Truppen aber auf die äußersten Flügel herum gehen, und tritt nun den fernern Rückzug abermals mit den äußern Korps excentrisch an.

6. R e g e l.

Hierbei rückt das Mittclkorps der Reserve an 500 Schritte vor, und die beiden Flügclkorps der Reserve, welche wieder durch die leichten Truppen der Hauptflügel gedeckt sind, suchen sich nun stets vor den Intervallen der Armeekorps zu erhalten, um sie im Nothfalle zu füllen und den allgemeinen einwärts gehenden Bogen zu verbinden; wozu aber gehört, daß die excentrische Bewegung durch die Erreichung einer höchstens 2 Meilen entfernten und 4 Meilen langen Linie sichernd beendigt werden kann.

b. L e h r s a t z.

Der Rückzug muß durch List oder Aufopferung eines Theils der Kraft auf jeden Fall gesichert werden.

1. R e g e l.

Die Beschleunigung der rückgängigen Bewegung hängt sehr von der Erleichterung der Truppen ab; man muß deshalb gleich bei der Einnahme der ersten Rückzugsstellung, alle Bagage und zu schwere nur zur Hauptentscheidung nöthige Artillerie, mit einer gehörigen Bedeckung an einen sichern Ort zurücksenden.

2. R e g e l.

Da überhaupt die schwer marschirenden Truppen auch schwerer in Schlachtfornung zu stellen sind, als die leicht bewegbaren, so müssen letztere, durch stete Befolgung des vorigen Lehrsatzes, den großen Haufen des Feindes beständig außerhalb des Kartetischenschußes unferer retirirenden Armee erhalten.

3. R e g e l.

Besitzt das Heer oder das vorgeschobene Reservekorps nicht so viel eigenthümliche Kraft, diese Entfernung durch abwechselnde Unterstützung seiner Waffen zu erhalten, so muß dem Feinde durch ein in seinen Rücken praktizirtcs Korps schlagender Tambours und

blasender Trompeter, durch eine sich in der Entfernung haltende sehr ausgedehnte und vielen Staub machende Fronte, durch einen großen Lärm und lebhaften Feuerangriff daselbst verborgener Trupps, Furcht und Langsamkeit eingeflößt, und unsere Schnelligkeit in gleichem Grade vergrößert werden.

4. R e g e l.

Wo möglich müssen diese riskirten Haufen auf heimlichen Umwegen wieder angezogen, im Nothfalle aber zur Rettung des Ganzen geopfert werden.

5. R e g e l.

In diesem Nothfalle ist es auch wohl dienlich, dem Feinde eins der Reservekorps, in dem von ihm unumgänglich zu passirenden Posten entgegen zu werfen, um durch den heftigsten Widerstand oder die gänzliche Opferung desselben dem Heere die nöthige Zeit zu verschaffen.

6. R e g e l.

Der Grad der Unordnung und die zu fürchtende feindliche Kraft bestimmt die Wahl dieser Mittel, deren Anwendung wo möglich noch dadurch erleichtert wird, daß man das Gefecht bis in die Nacht, oder bis zur Entstehung eines Nebels oder eines künstlich hervorgebrachten Dampfes verzögert, dann den Rück-

zug antritt, die gewählten Wege nach einiger Zeit verläßt, und den Feind vielleicht, durch einige ihm entgegen geworfene Bagage oder stehen bleibende Läger, täuscht.

In allen Buchhandlungen ist für 16 ggr. zu haben:

Moral für Krieger

in Vorlesungen

von

C. F. Sangerhausen.

Der Werth dieses Buchs ist allgemein anerkannt, und es wird daher hinreichen, blos seinen Inhalt anzugeben.

- I. Der Stand des Kriegers von seinen verschiedenen Seiten.
 - II. Charakter eines wahren Helden.
 - III. Die Kunst zu befehlen und zu gehorchen.
 - IV. Ueber den Patriotismus.
 - V. Von einigen dem Stande des Kriegers gewöhnlichen Urtheilen.
 - VI. Von der Beherrschung der Leidenschaften.
 - VII. Von dem Betragen gegen Hohe, Niedere und Gleiche.
 - VIII. Von den Pflichten gegen die Thiere.
 - IX. Ueber den Zweytkampf.
 - X. Ueber das Vergnügen.
 - XI. Der Krieger im Felde und gegen den Feind.
 - XII. Ueber die Langeweile.
 - XIII. Ueber den Krieg.
 - XIV. Zellheim oder der sterbende Greis.
-